DVD ROM
Dupla DVD

teljes játék
Project Snowblind

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2007. No. 11.

1896 Ft előfizetve 1384 Ft
9 771217 638003 07011

Teszt 60. oldal

Stranglehold

John Woo akciójátéka megérkezett!

Bemutató 22. oldal

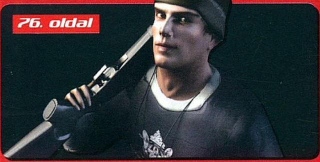
Borderlands

A játék ahol Mad Max találkozik a Diablóval!

54. oldal

WORLD in CONFLICT
teszt

76. oldal



OBSCURE 2
teszt

34. oldal

FILM ÉS JÁTÉK
bemutató

FÉRFIAKRA HANGOLVA
ÚJ!
NIVEA body FOR MEN Vitalisierende Body Lotion Revitalisante
NIVEA BODY FOR MEN VITALIZÁLÓ TESTÁPOLÓ
az első testápoló a NIVEA-tól kifejezetten férfiak számára.
Vitalizál, hidratál és gyorsan beszívódik,
anélkül, hogy nyomot hagyna a bőrön.
www.NIVEA.hu/bodyformen
NIVEA BODY. ÉREZD AZ ÁPOLÁST!
FOR MEN ONLY
BENNE VAGY EGY FÉRFIAS KALANDBAN?
NYERJ UTAT OMAN-BA*, ÉS VIDD EL
MAGADDAL A LEGJOBB BARÁTODAT IS!
Vásárolj bármilyen NIVEA férfi terméket, majd küldd el a vonalkód utolsó 6 számjegyét sms-ben a 06 30 44 44 350-es telefonszámra vagy interneten a www.NIVEA.hu/formenonly weboldalon keresztül, és játssz nyereményeinkért!
Mindenképp őrizd meg a vásárlást igazoló blokkot, hogy nyereményed átvehesd! Az akció 2007. október 1-től november 30-ig tart. A játékban való részvétel feltételeiről és a nyereményekről további részletes információt a 06 30 44 44 350-es normál díjas telefonszámon, vagy a www.NIVEA.hu/formenonly weboldalon kaphatsz. Már egy vonalkódot is értékes nyereményre válthatsz, míg a fődíjra három különböző vonalkód beküldésével pályázhatsz.
NIVEA
*A fődíjra a kisorsolt nyertes abban az esetben jogosult, ha ő és útitársa 18. életévét már betöltött férfi, mindkettejüknek van érvényes jogosítványa és útlevele, valamint legalább az egyikük rendelkezik társalgási szintű angol nyelvismerettel.
A nyeremény nem átruházható és készpénzre nem átváltható.
NIVEA

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499
Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-20-531-2419
A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16-608 Ft
6 szám: 8-862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

A hogy jön az év vége, úgy érkeznek a jobbnál jobb játékok is. Végre megérkezett tesztelésre az új Unreal motorral hajtott Stranglehold, ami nem titkoltan a Max Payne babérjaira tört, vagy legalább is megpróbált megfelelni az elvárásoknak. Hogy sikerült-e a trónfosztás, arra a tesztünkben megkapjátok a választ. A Stranglehold mellett teszteltük a World in Conflict végleges verzióját valamint a Medieval II: Total War legújabb kiegészítőjét. Az akció és stratégiai játék szerelmeseinek tehát nem lehet oka a panaszra.

Végre kijöttek az első képek és infók a Borderlandsból. A Gearbox (Brothers in Arms) kooperatív játékra kiélezett akciójátéka, amit a szakma csak úgy emleget, hogy a játék, amiben a „Mad Max találkozik a Diablóval". Hogy miről is van szó, az a nyolc oldalas bemutatónkból kiderül. Sokan kérdeztétek, hogy mikor jön a Doom 3, illetve a Wolfenstein. Nos a Doom 3 a karácsonyi számunk mellékletén lesz, a Wolfenstein pedig elvileg novemberben. Szóval, ha rajtunk múlik, akkor ez az ütemterv. Nagyon úgy néz ki, hogy a Gun-ról sem kell lemondanunk. Az Activision dolgozik a problémán, így valószínűleg jövő év elején végre fel tudjuk tenni a Guru DVD mellékletére.

A podcast sikerére való tekintettel szeretnénk minden hónapban meginvitálni egy olvasónkat a rádióműsor felvételére. További részleteket nem árulunk el, de ha ellátogattok a PC Guru honlapjára (www.pcguru.hu) akkor ott minden kérdésetekre választ kaptok!.

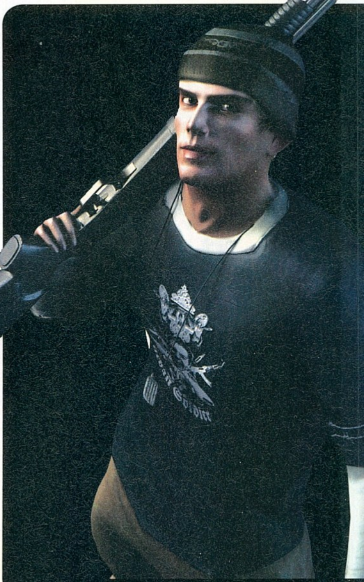
Legújabb számunkhoz jó szórakozást kíván a teljes PC GURU Team!

SASA

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. OKTÓBER 26-án jelenik meg!



05 AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Project Snowblind 08 DVD-melléklet

12 BEMUTATÓK

12 Hírek 22 Borderlands 30 Beowulf 34 Filmek és Játékok (Iron Man, The Dark Knight, The Incredible Hulk...) 38 Rise of the Argonauts 42 Kane and Lynch: Dead Men 48 Kiegészítők (Supreme Commander, Warhammer - Mark of Chaos, Company of Heroes...)

54 ISMERTETŐK

54 World in Conflict 60 Stranglehold 64 Medieval 2: Total War - Kingdoms 68 Loki 70 Combat Mission: Shock Force 74 A legjobbak között - WoW interjú 76 Obscure 2 80 NHL 08 81 Tiger Woods PGA Tour 08 82 Hunting Unlimited 84 Jack Keane 86 A játékvilág főnixmadara...

90 ROVATOK

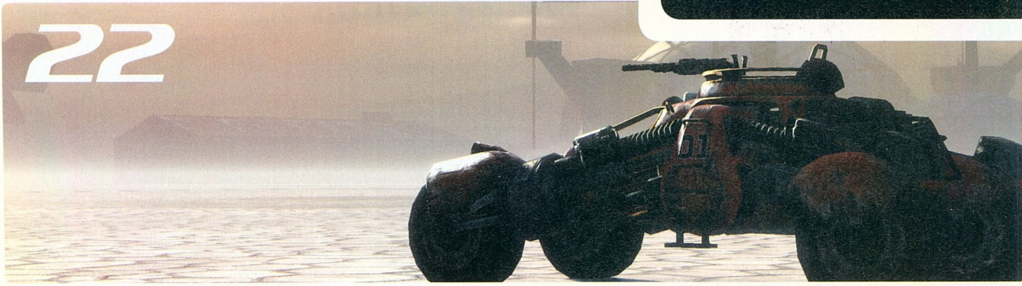
90 Játék mentőöv 92 Gondolatébresztő 94 NosztalGuru 104 Teljesítményteszt: BioShock 110 Mobil játékok 112 HAG 114 Hardver mentőöv 117 Szoftver mentőöv

96 HARDVER

96 Hardver hírek 102 VGA-választó 106 IFA 2007

118 KÜLVILÁG

118 Külvilág - Levelezés, film, DVD, zene, könyvek, képregények, társasjáték...



Beköszöntött az ősz, lassan elérkeznek az őszi esték. Melyik játékokat toltad végig mostanában és mi az amit idén tuti megveszel még?

Joc

Legutóbb a Bioshockot nyomtam végig. Az olyan játékoktól amiket előre nagyon beharangoznak és óriásiak az elvárások, mindig tartani szoktam egy picit, de szerencsére nem kellett csalódnom, ezt bizony becsülettel összerakták a fejlesztők! Az NFS sorozat mindig is a kedvenceim közé tartozott, úgyhogy az egyik amit várok, az természetesen a Prostreet, remélem hozza majd a szokásos színvonalat és „feelinget". Az őszi felhozatalból a másik leginkább várt darab a Crysis, viszont mire megjelenik – ha már lúd, legyen kövér alapon – be kell szereznem valami combosabb DX10-es kártyát is. Elvégre, ha már annyit pepecsel vele a sok designer meg grafikus, hogy remekül nézzen ki, akkor használjuk is ki. Egyedül a DX10-hez elkerülhetetlen Vista telepítéstől viszolygok még, de majd addigra legyűröm valahogy ezt az akadályt is…

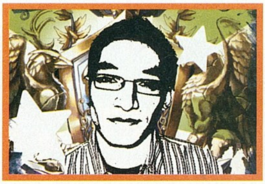
Grath

Pár napja Sasával végigtoltuk a Halo 3-at, és legnagyobb meglepetésemre még jobb volt, mint azt előzetesen vártam – pedig hát finoman szólva is erősen bíztam benne... Amíg ide nem ér belőle a végleges, bolti változat (merthogy még párszor átvágom magam rajta), addig tovább nyúzom a Blue Dragont és a Metroid Prime 3-at, megint előveszem a Civilization 4-et, és előkerült néhány régebbi játék is, melyek eddig a „majd kipróbálom, ha lesz időm" kupacban voltak. Ilyen például a Phoenix Wright 2 című zseniális kalandjáték, a zombigyakós Dead Rising, vagy ősi kedvencem, a Theme Park DS-es változata (az emlékek szebbek voltak...).

Az idei év meg éppcsak beindult. A Mass Effect például biztosan zseniális lesz, egy fantasztikus, ötvenórás sci-fi kaland. A további lista is hosszú: Skate, Eternal Sonata, Culdcept Saga, Persona 3, Brothers in Arms 3, Call of Duty 4, Crysis, Lost Odyssey, Orange Box, Ratchet 4 stb.

Sasa

A Bioshock után életem egyik álma teljesült. Grathtel ugyanis végigtoltuk a Halo harmadik részét. Nagy várakozásaink voltak, picit féltünk is, de a Bungie ismét bebizonyította, hogy a legjobbak az FPS-ek területén. A Halo 3 ugyanis szerintem minden idők legjobb FPS-e. Egy felejthetetlen élmény, kihagyhatatlan darab. Az év legjobbja mellett egész jól elvoltam az új Medal of Honorral is, amit így utólag mindenképpen a Halo előtt kellett volna végigjátszanom. A napokban belekezdtem az új NHL be. A 08-as fémjelző darab ugyanis valami elképesztően jóra sikeredett (tegyük hozzá: konzolon...). Hogy mit veszek majd meg még idén? Először is a Halo 3-at, hogy négyen koopban is végigjátsszuk. Azután tuti szert teszek az Assassin's Creedre, az új Call of Dutyra, a Mass Effectre, a Brothers in Armsra, a PGR4-re valamint, ha nem lesz régiófüggő akkor a Rock Bandre is. Ha régiófüggő lesz, akkor sajnos csak jövőre, az európai premierkor alakulhat meg a PC GURU első zenekara…



Bate

Előző hónapban ugye a BioShock volt a terítéken, azt a leadást követően, annak rendje és módja szerint végig is toltam, ám ebben a hónapban már három másik favorit is akad. Egyrészt mindenképpen szeretném végigjátszani a Medal of Honor: Airborne-t, mert nagyon megtetszett, miközben Chris tesztelte augusztusban. Aztán a másik nagy várományos a Halo 3, amire egyértelműen a négyfős kooperatív mód miatt fáj a fogam, a napokban sikerült beüzemelni hozzá az Xbox Live!-ot otthon, így alig várom, hogy vállvetve harcolhassak a kollegákkal egy szebb jövőért. Végül a harmadik játék a leendő tarsolyban a Stranglehold, aminek a demóját nyúzva már tudtam, hogy nekem ez mindenképpen kell. Anno a Max Payne mindkét részével jól szórakoztam és mivel most itt van a John Woo feeling is, ez a program számomra kihagyhatatlan!

Chris

Nemrég toltam végig a World in Conflictot, és most multiplayer módban nyomom. Mondanom se kell, nagyon tetszik. Ezen kívül természetesen mint sokunknak itt a szerkesztőségben, nekem is megvolt a Bioshock és a Medal of Honor Airborne, melyeket Xbox 360-on volt szerencsém végigjátszani. Nemsokára érkezik konzolra a Halo 3 is, ami elől tutira senki nem fog tudni kirobbantani addig, amíg Master Chieffel végleg ki nem irtom az utolsó covenant férget is.

Project Snowblind

fejlesztő > ***Crystal Dynamics*** **kiadó >** ***Eidos Interactive***
web > ***www.eidosinteractive.co.uk/gss/snowblind***

E hónapban rám esett a választás, hogy a magazin mellé csomagolt adathordozóhoz kellő nyálelválasztást indukáljak, illetve szerencsétlen korong kimúlását – jobb esetben a következő szám megérkezéséig – késleltessem. Nos, elöljáróban le kell szögeznem, hogy alanyunkat az isten is mellékletnek teremtette, vagy legalábbis annak teremti, ha valaha lapkiadásra adná a fejét. A Snowblind ugyanis rengeteg adrenalint szabadít fel, gondolván a munkában és iskolapadban megfáradt dolgozóra, továbbá elég egyszerű ahhoz, hogy instant részesei legyünk egy first personra kiszabott mészárlásnak, és még a gépigény sem vészes, simán elporoszkál az idősebb vasakon is.

DEUS EX 3?

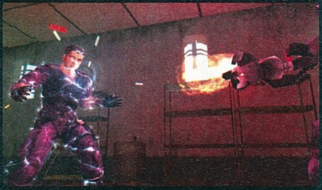
Ki hinné, de a Project Snowblind múltja egészen Warren Spector fémjelezte zseniálisra sikerült Deus Exig nyúlik vissza, és ha az Eidos 2004 táján nem változtatja meg nagy hirtelen piaci terveit (valószínűsíthetően az Invisible War nem túl fényes eladási mutatói játszottak közre, és ugye a Snowblind sem egészen passzolt a sorozat addigi vonalába), akkor most Deus Ex 3, vagy Deus Ex: Clan Wars néven emlékeznénk eme szösszenetre.

Lényeg, ami lényeg, a 2005 tavaszán debütált alkotás a Deus Ex-féle cyberpunk univerzum egy akcióra kihegyezett lenyomatát tárja elénk. S hogy miként!? A fáma szerint 2065-ben járunk, a helyszín Hong Kong, és békefenntartóként egy renegát tábornok néhány ezer katonáján kell átgázolnunk a The End feliratig.

Ha megpillantasz egy gépágyút, szinte biztos, hogy ellenfelek százai kezdenek rohamba...

E végsőkig elszánt úriember egyébként azt vette a fejébe, hogy EMP szerkezeteivel végleg kicsapja a biztosítékot az elektronikára épülő világban, és kőkorszaki szinten tudatosítja mindenkivel önnön nagyságát. A cél tehát adott, miközben a fejlesztők leegyszerűsítettek, vagy kigyomlálták minden olyan elemet – így a komplex karakterfejlődést, az aktív, cselekedeteinkre érdemben reagáló szereplőket, vagy akár a párbeszédeket – amely elvonhatná a figyelmet a célkeresztről, a gyors iramú, rendkívül élvezetes akcióról.

A társak tényleg hatékonyak, így nem csak nekünk kell a piszkos munkát elintézni



HALJ MEG MA, ÉS HOLNAP MÁR HARCOLSZ…

Nathan Frost krónikájában az első küldetés rögtön halállal végződik, és a tragédia élét csupán az csorbítja, hogy elit cyberkatonaként éled újjá, nanorobotokkal, és bio-implantátumokkal felturbósítva. Innentől lehetne persze ő az egyszemélyes kaszás, a harcmezők bedrótozott istene, de az ingame bejátszásokkal jócskán megterhelt történet a környezetre, bajtársakra, plusz az állandóan visszatérő központi szereplőkre egyaránt fókuszál, és ettől válik befogadhatóvá. Eközben a lineáris játékmenetet a nagyvonalúan adagolt felszerelés, és a pályák kialakítása tompítja. A-ból a B pontba, nem mindig az egyenes a legrövidebb, illetve legjárhatóbb út. Az ideiglenes láthatatlanságot biztosító álcázó-implantátum, a meghekkelhető védelmi terminálok, és a szétlőhető érzékelők besurranásos akciókra adnak lehetőséget. Számtalan helyen szellőző járatokkal, vagy átmászható drótkerítésekkel vághatjuk le az utat. Néhol járművek, sőt harci robotok kínálják fel egy kis rodeózással egybekötött száguldás/rombolás élményét.

HIGH-TECH OKOSSÁGOK…

Frost felszerelései között, gyakorlatilag minden olyan eszköz megtalálható – kezdve a HL Gravity Gunját másoló kinetikai cucctól, a standard rakétavetőig –, amely az instant problémamegoldást szolgálja. A fegyverek többsége a megszokott – pisztoly, karabély, shotgun, mesterlövészpuska – repertoárból kerül ki, de akad néhány energiaalapú sebzést produkáló különlegesség is, miközben minden egyes darabot másodlagos tüzelési funkció egészít ki, a gránátok pedig tovább szélesítik ezt az amúgy sem éppen szűk arzenált. A Deus Ex univerzumot jellemző harci droidok, lépegetők ellen EMP töltetet, élőerő leküzdésére, pedig az említett halmazból repesz-, gáz - és vakítógránátot vethetünk be, sőt virtuális hátizsákunkból még a személyes védelmi eszközök sem hiányozhatnak, mint az önállóan célt kereső pókdroidok, a golyózáportól védő fal „eldobható” változata, vagy a megpusztulásunk esetén bevethető, rendszer-visszaállító nano-injekció.

SNOWBLIND

A játék terminológiájában a bio-mechanikai és elektronikai rendszerek teljes leállását takarja a Snowblind kifejezés, amelyet többnyire egy elektromágneses kisülés vált ki. A bio-beültetésekkel rendelkező katonákat (a Deus Ex univerzumában meglehetősen gyakoriak) átmenetileg megbénítja, megvakítja és sebezhetővé teszi a fenti esemény, nos ezen hatásmechanizmusokat a játékban szépen kidolgozott vizuális effektek kísérik. Például a saját vizorunkon megjelenő képhibák, vagy a harci droidot körülölelő kisülések egy-egy EMP támadás után meglehetősen impozánsak. Az implantátumok aktiválásával járó képi elemek – a reflex-gyorsításnál a lelassuló környezet, az energiapajzsnál a golyók becsapódását kísérő fodrozódás –, és nem mellékesen a játékmenetet élénkítő hatásuk, is emlékezetes lehet. Persze nem szabad elfeledni, hogy két év távlatából az egyes modellek kidolgozottsága szegényesnek tűnhet, de egészében ez még mindig messze az élvezhető kategória felett van.

VÉGSZÓ

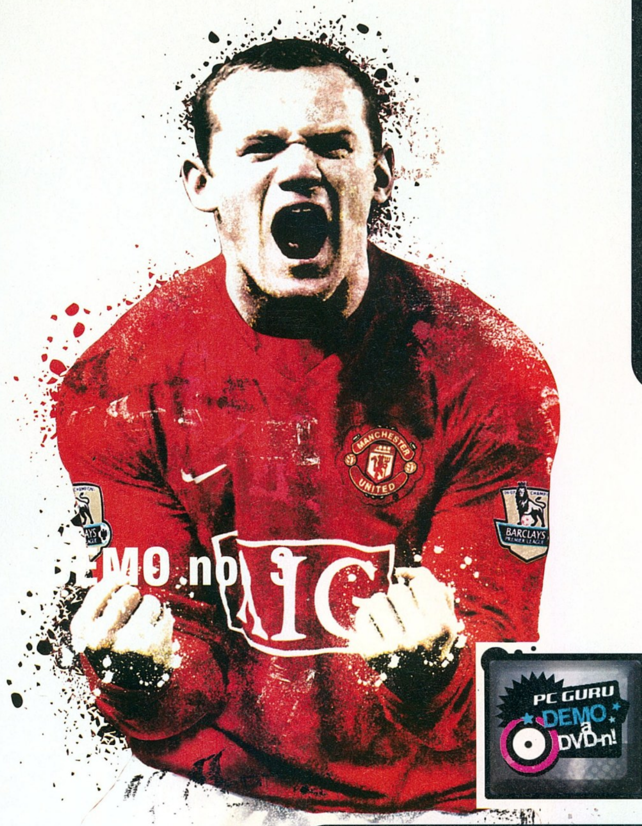
Az irányítás meglehetősen egyszerű, és a Deus Ex-et jellemző briliáns karakter-fejlődés ugyan áldozati konc lett a hentelés oltárán, de nem tűnt el egészen. Az implantátumokat például nem választhatjuk, hanem a történet előrehaladtával aktivizálja egy-egy kulcsszereplő. Egyfajta fejlesztésnek felfogható, a pályákon upgrade-ek formájában begyűjthető életpont-, és energianövelők jelenléte. Szóval taposodunk, csak különösebb „macera” nélkül. A cyberpunk rajongóinak mindenesetre kihagyhatatlan darab, van multiplayer támogatás, a hanganyag is nagyon egyben van, és az AI-ra sem lehet különösebb panasz…

Minimum gépigény

P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

DVD tartalom

Ezt is megértük kérem szépem, kevés a 9 GB hely a lemezen. No nem csoda, ha a fejlesztők másfél-két gigás demókat jelentetnek meg, de mi sajnos kereteink szűkössége miatt kénytelenek voltunk jó pár nagyobb nevet lehagyni korongunkról (a Medal of Honor és a Bioshock demóit a pcguru.hu-ról lehet letölteni). Ennek ellenére igazi ütős DVD melléklettel igyekszünk kedvetekre tenni, melyen találhattok egy nagyszerű teljes játékot, és egy teljes ráncfelvarráson átesett DVD keretrendszert, melyet ThomAce barátommal együtt dobtunk össze. Fogyasszátok egészséggel!



DEMO no. 1

WORLD IN CONFLICT

Ha nem is az év legjobbja, nálam simán megérdemli a második helyet a Sierra legújabb stratégiai játéka, melynek demóváltozatát sikerült felpasszíroznunk korongunkra. A csodálatos

grafikával és páratlan játékmenettel ellátott program próbaváltozatában egyetlen pályát próbálhattok ki mind egyszemélyes-, mind pedig többszereplős játékmódban. Ez utóbbihoz természetesen internetkapcsolatra is szükségetek lesz, amit feltétlen ajánlunk, hiszen csak így ismerhetitek meg a játék valódi szépségét.

W, A, S, D – Kamera mozgatása
Szóköz – Ugrás a ledobási ponthoz
Z – Formáció változtatása
X – Váltás egységtípusok közül
Q – Kommunikációs menü
C – Hangkommunikáció

DEMO no. 2

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Október közepén kerül a boltokba ez a Quake-univerzumban játszódó, csapatalapú taktikai FPS, melyből most, több bétaverzió után végre megérkezett a mindenki által játszható demó változat is. Ebben a kipróbálható változatban helyet kapott az egyszemélyes és a többszereplős játékmód is, amelyekben egyetlen térképen kell a ránk bízott feladatokat sikeresen végrehajtanunk. Ha minden igaz, tesztünket a következő számban már olvashatjátok is róla.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
G – Járműbe beszállás
F – Használni
C / X – Guggolni / Lehasalni
L – Karakterválasztó menü
Bal Control – Séta / Kézifék (járműben)
Home – Kamera váltása (járműben)

DEMO no. 3

FIFA 08

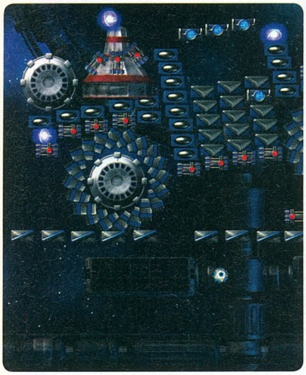
Óramű pontossággal érkezik az EA Sport soron következő futball szimulációja is, mely természetesen idén is igyekszik még többet nyújtani az előző változatokhoz képest. Külön érdekességként megemlítenénk, hogy a legújabb rész magyar szinkronnal kerül majd a boltok polcaiba valamikor október környékén. No de addig is fogadjátok szeretettel a demót, melyben lebutított grafikai beállítások és szűk korlátok közé szorítva tesztelhetitek az évad első igazán jó sportjátékát.

Kurzormozgató nyilak – Játékos irányítása
S – Passz / Váltás játékosok közt
A – Emelés / Becsúszás
E – Sprintelés
D – Rárúgás / Cselezés
F2-F8 – Kameranézet változtatása
F9 – Radar be/ki kapcsolása

Share WARE

Richochet Infinity

Vérbeli falbontogatós programmal lepett meg minket a Reflexive csapata! A fénykorát évtizedekkel ezelőtt élt stílust manapság sajnos erősen hanyagolják, ám szerencsére még így is vannak olyan fejlesztők, akik újat tudnak mutatni a témában. Az űrbe helyezett játékban ezúttal is ugyanaz az alap feladat: ki kell ütni minden objektumot, ami csak a pályára kerül. A kihívást az objektumok kidolgozása jelenti, mivel azok mozoghatnak. A játék során a kibontásra váró téglák megváltoztathatják a labda fizikáját, vagy épp el is téríthetik azt. A grafika igazi retro szellemben készült, akárcsak a zenei aláfestés, de talán ézert fog majd a legtöbb játékosnak megtetszeni ez a program.

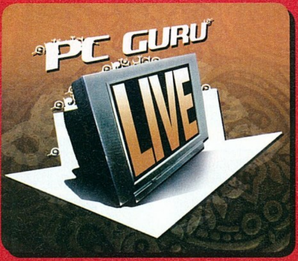


A falbontás témaköre ugyan 1976-ig nyúlik vissza, a Richochet Infinity mégis tudott újítani

Turkáló

VirtualBox

A VirtualBox segítségével akár több operációs rendszert is telepíthetünk számítógépünkre, mindenféle kockázat nélkül. A programnak hála azok is kipróbálhatják a Linuxot, akik féltek attól, hogy a már meglévő rendszerük megsérül. A VirtualBox teljesen ingyenes szoftver, használatát nem korlátozták semmiben. Meglévő eszközeinket kezeli számítógépünkön, így a CD/DVD olvasót és -írót, a hálózati eszközöket és az USB-t is. Külön érdekessége, hogy CD-képfájlból is képes telepíteni operációs rendszereket, így nem szükséges külön kiírnunk lemezre.



PCG LIVE!

Végre megérkeztek a jobbnál jobb játékok, melyekről lehetne videót készíteni nektek, erre kaptunk mellé egy hatalmas méretű teljes játékot is, ami mellett alig fértünk el. Ezért aztán kénytelen kelletlen elnapoltuk ezeknek a videóknak a felpakolását lemezünkre, de persze azért így is akad nézni és hallgatni való a DVD-mellékleten. Szokásos Külvilág rovatunk mellett megtekinthetitek a Bioshock és az Obscure 2 bemutatóinkat, valamint meghallgathatjátok kéthetente készülő Podcast adásainkat is, mely jelenleg már a 6. számnál tart.

KILLING Spree

Flipside (Half-Life 2)

A modfejlesztők néha egészen elrugaszkodnak az alapjátéktól és tulajdonképpen egy teljesen új játékot hoznak létre. Ilyen a Flipside névre keresztelt alkotás is, mely láttán lehetetlen megmondani, hogy egy Half-Life 2 modról van szó. A történetben Hannibal Hildorfot alakítjuk, aki épp megszökött az elmegyógyintézetből, s a mi feladatunk minél távolabb juttatni. Hamarosan megtudjuk, hogy Hannibal nem véletlenül lehetett bezárva, a világot ugyanis egészen tudathasadásos módon szemléli: az egyik pillanatban minden vidám, napos és boldog, a másikban pedig már a gyárkémények alatt mászkálunk a mocsokban, gyilkos méhekkel viaskodva. A kétdimenziós platformjátékot pont ez a fordulat dobja fel, vagyis ahogy a játékteret szó szerint megfordíthatjuk.

Játékdemók: FIFA 08 / Enemy Territory: Quake Wars / World in Conflict

Shareware játékok: Battleship / Chromadrome 2 / Crazy Eggs / Daycare Nightmare / Lego Fever / Magic Tea / Pirates Plunder / PlumeBoom: First Chapter / Richochet Infinity / ZenGems

Játék előzetesek: Command and Conquer 3: Kane's Wrath / Call of Duty 4 / Mass Effect / Need for Speed: ProStreet / Spore

Javítások: Age of Empires 3 v1.12 / Civilization 4: Beyond the Sword v3.0.3b / Ghost Recon Advanced Warfighter v1.04 / Overlord v1.2 / STALKER v1.0004

Mozi előzetesek: Alien vs. Predator: Requiem / Be Kind Rewind / Iron Man / Eastern Promises / The Brave One / The Mist / War

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Ace Combat 6 / NFS: Pro Street / Enemy Territory: Quake Wars (2db) / Hellgate London (2db) / Lair (2db) / Prototype

Turkáló: DivX 6.7 / K-Lite Codec Pack / MediaCoder 0.6.0.3798 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.2 / VirtualDub 1.7.3 és VirtualDub 1.7.3 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite (WinXP és Vista) / BitDefender 8 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 f-a / AMD - Ati Catalyst 7.9 - WinXP / nVidia Forceware 162.18 - WinXP / DX9.0c - 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02 / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.35 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.81 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.0.5 / WinRAR 3.70 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

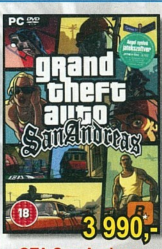
A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

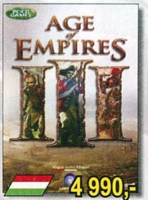
GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

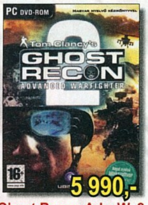
INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal
PC
Playstation 3
Playstation 2
Playstation Portable
XBox 360
Nintendo Wii
Nintendo DS
DVD filmek
www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

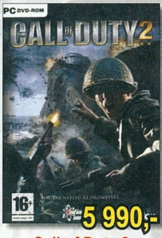

3 990,-
GTA San Andreas

1 990,-
Mafia


4 990,-
Age of Empires 3

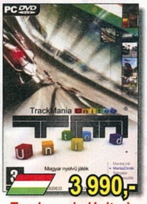

5 990,-
Ghost Recon Adv. W. 2

3 990,-
War Front


5 990,-
Call of Duty 2

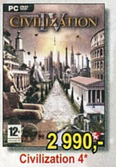
3 990,-
Star Wars Empire at War

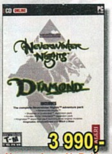
3 990,-
Star Wars KOTOR 2

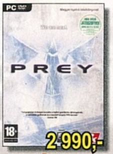

3 990,-
Trackmania United

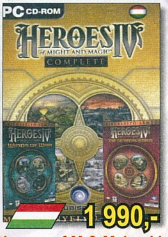
3 990,-
Fable

4 990,-
Oblivion*


2 990,-
Civilization 4*


3 990,-
Neverwinter N. Pakk

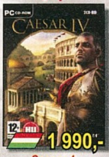

2 990,-
Prey


1 990,-
Heroes of M & M 4 pakk

4 990,-
Battlestation Midway

1 990,-
GTR

1 990,-
Joint Task Force

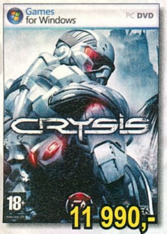

1 990,-
Caesar 4

990,-
Dungeon Siege 2

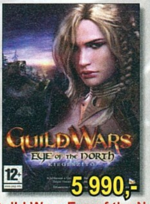
Act of War Gold	2 990
Afrika Korps vs D.R. HUN	1 890
Agatha Christie: And Then	1 990
AC: Murder on the Orient	4 990
Age of Empires 1 Gold*	1 290
Age of Empires Collector's	2 990
Age of Empires 3 HUN	4 990
Age of Mythology Gold	2 990
Aiken's Artifact	990
Air Conflicts HUN	3 990
American Con. Div. Nations	990
American Conquest pakk	2 990
Amerika titkos hadműv. HU	990
America's Secret Op: C.C.	1 990
Ancient Wars: Sparta	9 990
Anno 1503	1 990
Anno 1701 HUN	6 990
Another World 15th Anniv.	1 990
Armies of Exigo HUN	3 990
Army Racer HUN	1 990
Ascaron Collection 1	1 990
Assassin's Creed (nov.9.)	Jön
Atlantis 3 + Evolution	2 990
Attack on Pearl Harbor H	5 990
Aura 2	5 990
Bad Day LA, HUN	3 990
Baldur's Gate Saga	3 990
Bandits HUN	690
Bard's Tale	2 990
Barkács Balázs Autót épít	1 990
Barkács Balázs Hajót épít	1 990
Battlefield 1942 Anthology	3 990
Battlefield Vietnam	3 990
Battlefield 2 Deluxe	7 490
Battlefield 2142	11 990
Battlestations Midway	4 990
Battlestrike: Ostrom HUN	1 990
Győzelemre fel HUN	1 990
Harc a csodafegyverért H	1 990
Beauty Factory (Szépség)	1 990
Bet on Soldier	990
Bet on Soldier: Blood of S.	2 990
Beyond Divinity	990
Bionicle Heroes	1 990
Bioshock	9 990
Black & White 2	3 990
B & W 2 Battle of Gods	4 990
Black Buccaneer	4 990
Blazing Angels:Squadron	6 990
Blitzkrieg Anthology	2 990
Blitzkrieg 2	4 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R.	1 990
Blizzard Anthology (ősz)*	3 990
Starcraft Gold, Diablo, Warcr. 2	
Boiling Point HUN	1 990
Borderzone	1 990
Breed	990
Brigade E5	3 990
Brothers in Arms HUN	2 990
Brothers in Arms Earned	2 990
Bug Mania	1 990
Caesar 3	990
Caesar 4 HUN	1 990
Call of Duty Deluxe	3 990
Call of Duty 2	5 990
Call of Duty 4 (nov.23.)*	Jön
Car Industries HUN	990
Céh 2 (Guild 2) HUN	6 990
Céh 2 kiegészítő HUN*	5 990
Championship Man. 07	4 990
Chessmaster 10th Ed.	2 990
Chicken Shoot 2 HUN	990
Chronicles of a Vampire	2 990
Chronicles of Narnia	2 990
City Life	1 990
City of Heroes+Villains /on.	5 990
Civilization 3 Complete	1 990
Civilization 4	2 990
Civilization 4: Warlords	7 990
Civ 4: Beyond the Sword	5 990
Civilization Chronicles	12 990
Codename Panzers P1 HU	690
Codename Panzers P2 H	1 990
Colin McRae Rally 5	2 990
Colin McRae DiRT	7 990
Colin McR. DiRT, HUN*(ősz)	Jön
Combat Flight Simulator 2.	2 990
Combat Wings: Battle of B.	1 990
Command&Conquer pakk	7 490
Generals Deluxe	3 990
Renegade	1 990
Tiberian Sun	1 990
Tiberium Wars HUN	11 990
Commandos 3	990
Commandos Strike Force	1 290
Company of Heroes	7 990
Company:Opposing(ősz)*	7 990
Conflict Vietnam	1 290
Cossacks 2 Gold	4 990
Counter-Strike Anthology	3 990
Counter-Strike Source	7 490
Crashday HUN	1 990
Crazy Frog Racer	1 990
Cross Racing Champ HU	1 990
Crysis (nov.16.)*	11 990
Crysis collectors (nov.16)*	12 990
CSI 1	990
CSI 2 Dark Motives	2 390
D-Day HUN	1 890
Da Vinci Code	4 990
Dark Messiah of M&M HU	6 990
DarkStar One	3 990
Dead Reefs	4 990
Delta Force Xtreme	990
Desperados	990
Desperados 2	1 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.	5 990
Diablo 2 Gold (ősz)*	3 990
Dino Crisis 2	1 990
Disciples Gold	1 890
Disciples 2 Gold	1 990
Disney, többféle, /db	1 990
Doom 3	3 990
Dragonblade	2 990
Dream Pinball 3D HUN	1 990
Driver	990
Driver Parallel Lines	6 990
Ducati World Champ.	1 990
Dungeon Lords Collectors	2 990
Dungeon Siege+Aranna	2 990
Dungeon Siege 2	990
Dungeon S. 2 Broken W.	3 990
El Matador HUN	4 990
Empire Earth 2 Gold HUN*	1 990
Enemy T.: Quake Wars*	11 990
Europa Universalis 3 HUN	6 990
F1 Padlógáz HUN (ősz)*	1 990
Fable HUN	3 990
Faces of War	2 990
Fahrenheit	3 990
Fall: Last Days of Gaia HU	990
Far Cry	990
F.E.A.R. Gold HU (szept)*	4 990
FIFA 2005	1 990
FIFA 06 HUN	3 990
FIFA 07 HUN	7 490
FIFA 08 HUN (szept.28.)*	11 990
FIFA Manager 06	3 990
FIFA Manager 07	7 490
FIFA Manager 08 (nov.2)*	11 990
Flatout 2	1 990
Flight Simulator 2002	2 990
Flight Simulator 2004	4 990
FS 2004 kieg., többféle	Akció
Flight Simulator X Deluxe	17 990
FS X: My Traffic X	6 990
FS X Mega Airport Budap.	5 990
Flyboys Squadron	4 990
Football Manager 2007	4 990
Football Man. 2008 (okt.19)*	Jön
Ford Racing 3	1 990
Ford Street Racing	1 990
Freak Out: Extreme Fr.	4 990
Freelancer	1 290
Frontline Berlin 1945	990
Frontline Kurszkli cs. HU	5 990
Gabriel Knight 3	1 490
Genesis Rising	5 990
Getting Up	1 990
Ghost Recon Adv. Warf.	2 990
Ghost Recon Adv. W. 2	5 990
Glory of the Roman Empire	1 990
Go Kart Racer	990
Godfather (Keresztapa)	3 990
Gothic 2 Gold	1 990
Gothic 3 HUN	6 990
Grand Theft Auto 3*	2 790
GTA Vice City	2 790
GTA San Andreas	6 990
Ground Control Gold	1 490
GT Legends HUN	1 990
GTR (FIA GT R.) HUN	1 990
GTR 2	4 990
GTI Racing HUN	5 990
Guild Wars (2006) /online	6 990
Guild Wars Factions	6 990
Guild Wars+Factions	11 990
Guild Wars Nightfall	6 990
GW kieg: Eye of the North	5 990
Guild Wars+Eye of the N.	9 990
Gyűrűk Ura Király visszat.	3 990
Harc Középföldéért*	1 990
Harc Középföldéért 2.	3 990
HK2: Boszorkánykirály	7 490
Haegemonia Gold HUN	1 990
Half-Life 2*	3 990
Half-Life 2 Episode One	1 990
HL 2 Orange Box (okt.19)*	11 990
Halo	3 990
Halo 2 (csak Vista)	12 990
Harry Potter és a Bölcsek.	3 990
HP 2 Titkok Kamrája	3 990
HP 3 Azkabani fogoly	3 990
HP 4 Tűz serlege	3 990
HP 5 Főnix rendje HUN	11 990
HP Kviddics Világkupa	1 990
Hearts of Iron 2	1 990
Hell in Vietnam HUN	2 990
Hellgate London (nov.2)*	11 990
Heroes 4 Complete HUN	1 990
Heroes of M and M. 5 H.	6 990
Heroes 5 Hammer of F. H	4 990
Heroes 5 Silver Edition H	8 990
Hidden & Dangerous 2 G.	1 990
Holiday World	990
Homeworld	990
Hospital Tycoon	8 990
Hospital Tycoon HUN (ősz)*	Jön
Hotel Giant	1 890
Hour of Victory	7 490
House of the Dead 3	690
Hoyle játékok, 5 féle, /db	2 990
Icewind Dale Saga	1 990
IGI 2: Covert Strike	2 990
IL-2 Sturmovik 1946	6 990
Imperialism 2	990
Imperium Galactica 2 HUN	990
Infernal	9 990
Italian Championships	1 990
Jack Keane HUN (szept)*	5 990
Jacked	1 990
Jade Empire Spec. E. HU	7 990
Jagged Alliance 2 Gold	1 990
Jet Storm: Modern k. HUN	1 990
Joint Task Force HUN	1 990
Juiced 2*	9 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN	7 990
Just Cause	1 990
Jules Verne Coll. (2 játék)	2 990
Kao the Kangaroo 3	3 990
Karib tenger kalózai*	1 290
Karib tenger kalózai 2: J.S.	2 990
Karib tenger kalózai 3	6 990
King Kong	2 990
King of the Road	990
Király visszatér HUN	3 990
Knights & Merchants 2 H	1 990
Knights of Honor	3 990
L'ecsó (Ratatouille)	6 990
Legacy of Kain: Defiance	1 290
Lego (EVM), többféle, /db	1 990
Locomotion	1 990
Loki*	6 990
Lord of the Rings Online	12 990
LotRO Gamecard 60 nap	7 990
Madden 08	11 990
Mafia	1 990
Mage Knights	5 990
Magyar társas: Mahjong HU	990
Mahjongg Variety Pack 2	1 490
Marine Heavy Gunn Vietn	990
Mars: Letelepedés egy	690
Marvel Ultimate Alliance	6 990
Massive Assault	1 290

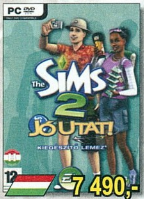
CD GALAXIS

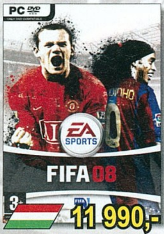
PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK


11 990,-
Crysis (nov.)*

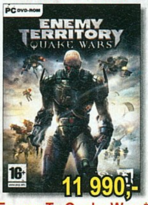
7 990,-
World in Conflict


5 990,-
Guild Wars Eye of the N.

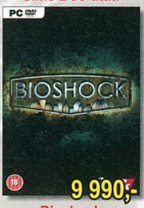

7 490,-
Sims 2 Jó utat!


11 990,-
FIFA 08

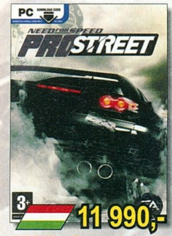
11 990,-
Hellgate London (nov.)*


11 990,-
Enemy T.: Quake Wars*

7 990,-
Witcher (ősz)


9 990,-
Bioshock

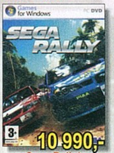
11 990,-
HL2 Orange (okt.19.)*


11 990,-
NFS ProStreet (nov.)*

11 990,-
Stranglehold

11 990,-
Rail Simulator*

8 990,-
Medieval 2 Kingdoms

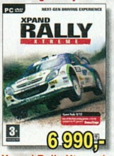

10 990,-
Sega Rally*

11 990,-
Medal of Honor Airb.

6 990,-
Loki*

4 990,-
Rush for the Bomb

7 990,-
Rush for Berlin Gold


6 990,-
Xpand Rally Xtreme*

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett.

TELEFON:
(06-1) 479-0933

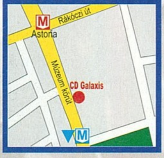
NYITVA TARTÁS:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

INTERNET:
www.galaxisnet.hu
vagy
www.cdgalaxis.hu

A már megszokott óriási választékunk és kellemes áraink mellett most még könnyebben juthat el hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

BKV megközelíthetőség:
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk honlapunkon találhatóak. Jelentkezés az üzletünkben.

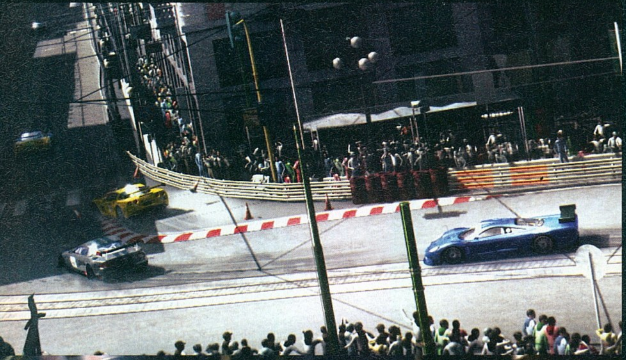
Matrix: Path of Neo	3 990
Mechwarrior 4 Vengeance	1 290
Medal of Honor Warchest	3 990
Medal of Honor Pacific A	3 990
Medal of Honor Airborne	11 990
Medieval Lords HUN	3 990
Medieval Total War Gold	1 990
Medieval Total War 2	4 990
Medieval 2 Kingdoms	8 990
Mercenaries 2 (nov.9.)*	11 990
Monopoly Tycoon	990
Moorhuhn 4 féle, /db	1 990
Morrowind csomag	2 790
Mortyr 2 HUN	3 990
Moto GP 07*	9 990
My Pony Stables	1 990
Myst 4 HUN	690
Myst 5 End of Ages	2 990
Myst 1+2+3+4(angol)+5	5 990
Nagyon Vadon (Open S.)	2 990
NBA 06	3 990
NBA 07	7 490
NBA 08 (nov.2.)*	11 990
NCSoft 60 napos kártya	7 990
Need for Speed Under. 2*	3 990
NFS Most Wanted	3 990
NFS Carbon HUN	7 490
NFS ProStreet (nov.23)*	11 990
Neverwinter Nights	1 990
Neverwinter Nights 1 pakk	3 990
Neverwinter Nights 2	7 990
NHL 06	3 990
NHL 07	7 490
NHL 08	11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4)	4 990
Oblivion Knights of the N.	5 990
Oblivion Shivering Isles	3 990
Oil Tycoon 2 HUN	990
Onimusha 3	6 990
Overlord	10 990
Overlord HUN (ősz)*	Jön
Overspeed HUN	2 990
Pacific Fighters HUN	990
Pacific Liberation Force	4 990
Pandora's Box	1 290
Panzer Elite SE	990
Panzer Elite Action	1 990
Panzer General 3D Scorch	1 290
Paradise Cracked HUN	690
Paraworld HUN	4 990
Patriots	4 990
Pink Panther HUN	990
Platoon HUN	1 990
Playboy the Mansion Gold	2 990
Pokoli Szomszédok HUN	990
Pokoli Szomszédok 2 HU	2 990
Póni Farm HUN	1 990
Port Royale 2 HUN	1 990
Praetorians	990
Prey	2 990
Prince of Persia Sands of T.	990
Prince of Persia Warr. W.	990
Prince of Pers. Two Thr.	2 990
Quake 4	3 990
Race + Caterham	6 990
Railroad Pioneer	990
Railroads (Sid Meier's)	5 990
Rail Simulator (okt.5.)*	11 990
Rainbow Six Lockdown	2 990
Rainbow Six: Vegas	6 990
Rally Trophy HUN	990
Rayman 10th Anniversary	2 990
Rayman 3	990
Rayman M	1 290
Rayman Raving Rabb. H	3 990
Redneck Kentucky	1 990
Reservoir Dogs	3 990
Resident Evil 3	1 990
Resident Evil 4	5 990
Restaurant Empire HUN	990
Return to Castle Wolfens.	2 990
Richard Burns Rally	1 290
Rider's World: Lovagolni	1 990
RW: Ugratni szeretnék	1 990
RW: Versenyezni szeretn.	1 990
Rise & Fall: Civ. at War	3 990
Rise of Nations Gold	2 990
Rise of N.Rise of Legends	3 990
Robin Hood: Defender H	1 990
Robin Hood: Legend of Sh.	990
Rollercoaster Tycoon 2 Dlx	1 990
Rollercoaster Tycoon 3 G	3 990
Runaway HUN	1 990
Runaway 2 HUN (szept)*	1 990
Rush for Berlin HUN	4 990
Rush for the Bomb HUN	4 990
Rush for Berlin Gold HUN	7 990
Sacred Gold	1 990
Safecracker	1 990
Saga HUN	990
Santa Ride 1 és 2	1 990
Secret Files Tunguska	3 990
Sega Rally (szept)*	10 990
Serious Sam 2	2 990
Settlers 2 - 10th Annivers.	6 990
Settlers 5 HUN	2 990
Settlers 6 (október)*	Jön
Shadowgrounds HUN	2 990
Shark Tale	2 990
Shellshock NAM 67	1 290
Sherlock Holmes Awaken	1 990
Sherlock Holmes Ezüst f.	990
Shield	4 990
Shrek 3	9 990
Silent Hunter 3 HUN	2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat	3 990
Silent Hunter 4 HUN	6 990
Sim City 4 Deluxe	3 990
Sim City Societies (nov)*	11 990
Sims Deluxe	3 990
Sims Kiegészítő Pack 1	3 990
Sims Kiegészítő Pack 2	3 990
Sims laptopbarát 2féle,/db	7 490
Sims 2 HUN	12 990
Egyetem	7 490
Éjszakák	7 490
Vár az üzlet	7 490
Házi kedvenc	7 490
Évszakok	7 490
Jó utat!	7 490
+Mesés díszletek,cuccok	2 990
+Csilli-villi cuccok	2 990
+Bulis cuccok	2 990
+Divatos H&M cuccok	2 990
+Tini cuccok (nov.2)*	2 990
Sin Episode 1: Emergence	2 990
Skoda Racer	1 990
Snowy 6 féle HUN, /-től	1 990
Soldier of Fortune 2 Gold	2 990
Söldner	1 990
Space Rangers 2	1 990
Spellforce Platinum	3 990
Spellforce 2	4 990
Spellforce 2 Dragon Storm	4 990
Spiderman (Pókember)	2 990
Spiderman 3	9 990
Splinter Cell	2 390
Splinter Cell Pandora HU	1 290
Splinter Cell Chaos Theory	2 990
Splinter Cell Double Agent	5 990
Stalin Subway 2	1 990
Stalingrad	1 990
S.T.A.L.K.E.R.	9 990
Star Heritage HUN	4 990
Star Trek Legacy	5 990
Star Wars Battlefront	3 990
Battlefront 2	6 990
Empire at War	3 990
Emp.: Forces of Corrupt	9 990
Knights of the Old Repub.	3 490
KOTOR 2	3 990
Lego Star Wars	1 290
Lego Star Wars 2	4 990
Republic Commando	4 990
The Best of SW, 5 játék	12 990
Régebbi SW játékok,/db	3 490
Starcraft+Brood War (ősz)*	Jön
Starship Troopers	1 990
Starsky and Hutch	1 990
Stranglehold	11 990
Streets R. 2 Fast Driver	1 990
Stronghold Legends	6 990
Supreme Commander	7 990
Surf's Up (Vigyázz,kész,..)	5 990
SWAT 4 Gold HUN*	1 990
Swedish Classics GP	1 990
Született feleségek	6 990
Tabula Rasa (okt.19) /onl.*	7 990
Taxi 3 Extreme Rush	1 990
Terrorist Taked: Kolumbia	1 990
Mogadishu-i konfliktus H.	1 990
Titkos hadműveletek HU	2 990
Test Drive Unlimited	9 990
Thief 3	1 290
Thing	1 490
Tiger Woods 08	11 990
Timeshift HUN (október)*	7 990
Tini Ninja Mutant Turtles	4 990
Titan Quest Deluxe	6 990
Titan Quest Immortal Thr	5 990
Titan Quest Gold	9 990
TOCA Race Driver 2	2 990
TOCA Race Driver 3	6 990
Tomb Raider Angel of D.	1 290
Tomb Raider Legend	3 690
Tomb Raider Anniversary	9 990
Tortuga 2 A két kincs HUN	4 990
Trabi Racer	1 990
Trackmania HUN	1 990
Trackmania Sunrise HU	4 990
Trackmania United HUN	3 990
Train Simulator*	2 990
Transformers	9 990
Transp. Giant Gold HUN	3 990
Trucker	1 990
True Crime: Streets of LA	2 990
Túl a sövényen	3 990
Tűz harcosa (Fire Capt) H	1 990
Two Worlds	6 990
Tycoon City New York	1 990
UFO Afterlight HUN	4 990
UFO Trilogy HUN (szept)*	5 990
UFO Extraterrestrials HU*	6 990
Ultimate Motocross	4 990
Unreal Anthology	7 490
Vanguard /online	4 990
Verdák (Cars)	6 990
Vietcong 2	2 990
Vietnami forgószél HUN	4 990
Virtua Tennis 3*	8 990
War Front HUN	3 990
War on Terror HUN	3 990
War Train Normandia 1944	990
Warcraft 2 Battle.net	990
Warcraft 3 Gold* (ősz)	3 990
Warh. Mark of Chaos HUN	7 990
Warh. Dawn of War GOTY	3 990
Dawn of W Dark Crusade	6 990
Warlords 4 HUN	2 990
Wildlife Park HUN	1 890
Wildlife Park 2	5 990
Wildlife Park 2 Crazy Zoo	4 990
Wings of H Vörös Báró HU	1 990
Witcher HUN (ősz)*	7 990
Wolfschanze	1 990
World in Conflict HUN*	7 990
World of Warcraft /online	5 990
WOW Burning Crusade	8 990
60 napos Gamecard	7 990
World Series of Poker '07	3 990
Worms Forts under Siege	990
X3: Reunion	1 990
Xpand Rally Xtreme (sz.)*	6 990
Zeus + Poseidon	1 590
Zoo Empire HUN	990
Zoo Tycoon 2 HUN	2 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.09.28.-10.25., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven

Race Driver One

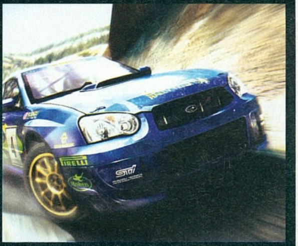
Fejlesztő > Driver One
Kiadó > Codmasters
Megjelenés > 2008.

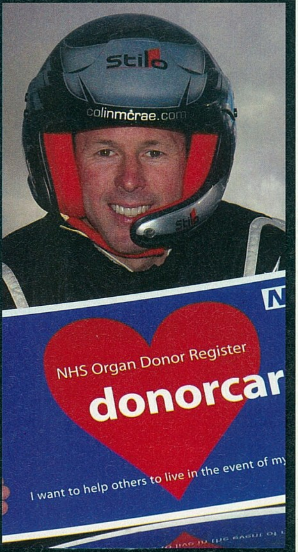
Régen TOCA volt a sorozat neve, és csak a túraautózással foglalkozott – mostanában már Racer Driver néven fut, és józszerivel mindent lehet benne vezetni, amire ember csak kerekeket és motort tudott pakolni. A RD1 azonban megint más lesz, a koncepció ugyanis most az, hogy csak a versenyzés izgalma számít – így aztán nem kell autókat gyűjtögetni vagy éppen tuningolni (a GTR-t imádó szimulátor-rajongók fel is adhatják). Valami történet lesz, a játék elején ugyanis egy lepattant roncsderbi-pilótát alakítunk, innen kell feltörnünk a pénzes, saját csapattal bíró milliomosok közé – és persze ehhez az út a jó eredményeken keresztül vezet. Mi választhatjuk ki, hogy mely versenyeken indulunk – de a kihagyottak nélkülünk is lezajlanak, és azok eredményei is kihatnak a végjátékra, a többi száz pilóta egymás közti viszonyaira, bankszámlájára. Európában főleg klasszikus versenypályák várnak ránk, ugyancsak klasszikus versenygépekkel, Japánban utcai versenyekben mérkőzhetünk meg, Amerika pedig az egyedi, különleges viadalok otthona lesz. A kocsik persze remekül törnek, ráadásul ezúttal a pálya is rombolódik, ha megfelelő erővel vágtatunk neki. Az egyjátékos-módot egy húszfős multiplayer egészíti ki, ezt sok szeretettel várjuk. A kiadott képek mesések – ám még nem a játékból származnak, csak target renderek, azaz szeretnénk, ha valahogy így nézne majd ki... ez alapból igen gyanús, ám a Colin Dirtnél meglepően közel tudtak az első „álomképekhez" jutni.



In memoriam Colin McRae

Szeptember 15-én érkezett a szomorú hír: a világ egyik legismertebb raliversenyzője – a játékosok körében pedig A legismertebb – egy helikopter-balesetben elhunyt. Aztán ahogy érkeztek a részletek, úgy vált egyre tragikusabbá a történet: a sportoló maga vezette a gépet, mely vélhetően mechanikai hiba következtében csapódott a földbe a család skóciai birtokainak közelében. A balesetben életét vesztette Colin McRae hatéves fia, egy jóbarátja, és annak fiatal gyermeke is – nyugodjanak békében!





TOP 10

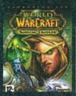
AMERIKA 07.09.02-07.09.08

THE SIMS 2: BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Csak nem?! Az új Sims-kiegészítő van a toplista csúcsán? Megdöbbentő...
PC GURU 07.10 78%

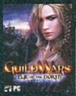
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chriséknek már csak egyetlen boss, Illidan van hátra...
PC GURU 05.03 97%

BIOSHOCK
2K . 2K BOSTON
Sasa kivételével a szerkesztőség minden tagja megmentette a kislányokat
PC GURU 07.10 96%

MEDIEVAL 2: KINGDOMS
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Darths személyes kommentárja: "baromi jó, 90-et érdemelne"
PC GURU 07.11 80%



WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Ricco bevadult, már két 70-es karaktere van neki is
PC GURU 07.03 98%



GUILD WARS: EYE OF THE NORTH
NCSOFT . ARENANET
Következő számunkban ezt is teszteljük fogjuk
PC GURU - . - --%

AGE OF MYTHOLOGY GOLD
MICROSOFT . ENSEMBLE
Az utóbbi két napban folyamatosan az AoM zenéjét hallgatjuk
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ha esetleg még nem lett volna meg az összes expanzió...
PC GURU - . - --%

CIV 4: BEYOND THE SWORD
2K . FIRAXIS
Felejtsd el a Warlordst, ez az igazi Civ4-kiegészítő!
PC GURU 07.09 94%

STARCRAFT BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
A Starcraft 2 bejelentése felpörgette az eredeti forgalmát. Méltán...
PC GURU - . - --%

Fejlesztő > Gamecock
Kiadó > TimeGate
Megjelenés > 2009.

SECTION 8

Az első képeken túl egyelőre nem sokat tudni a Section 8-ról, hisz a teljes körű leleplezés csak a jövő év elején várható. Annyit mindenesetre tudunk, hogy egy sci-fi környezetű FPS lesz, melyben egy jókora szakasznyi elit kommandóst kell győzelemre vezetnünk. Lesznek járművek és talán egy kis űrharc is, de a lényeg azért a gyalogos küzdelmen lesz, méghozzá méretes lézerágyúkkal a kézben. Jövőre még visszatérünk rá...

CRYOSTASIS
SLEEP OF REASON

Fejlesztő > Actions Forms
Kiadó > 1C
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Bár a képek alapján FPS-nek tűnik, valójában egy akcióval teli kalandjátékról van szó. Hősünk emlékek nélkül ébred fel egy orosz jégtörő hajó fedélzetén, és az énképével felmerülő problémákon kívül (ki vagyok én? miért vagyok itt? hogy megyek haza?) meg kell birkóznia a hideggel és a megőrült egykori legénységgel. A hideg a legfőbb veszély életünkre, ezért minden kis tűz, villanykörte szó szerint életet menthet. A félig-meddig szörnnyé változott legénység nem csak legyőzendő ellenfélként jelenik meg, hanem a hullák mindegyike egy-egy logikai feladványt jelent. Hősünk ugyanis bele tud bújni a hullák múltjába, és ezekkel a különféle karakterekkel cselekedve könnyítheti meg a saját előrehaladását.

HYDROPHOBIA

Fejlesztő > Blade Interactive
Kiadó > ?
Megjelenés > 2008

Nanorobotokkal machináló társaság, baleset az ezeket gyártó hajón, rengeteg, a technológiát gyűlölő agresszív környezetvédő, plusz egy kellemes domborulatokkal bíró főhősnő. Ha ezek az alapanyagok, nagyjából el tudjuk képzelni, mire számíthatunk: egy jóféle akciójátékra, valahol a Tomb Raider vonalán. Hát nem, a Blade-nek más elképzelései vannak. Egyrészt Kate nem nagyon ért a fegyverekhez, másrészt meg a sok lövöldözés helyett inkább arra kell koncentrálnia, hogy életben maradjon – hiszen az óriási hajó süllyed, ő meg részint fél a víztől, részint meg simán bele is tud fulladni. Így aztán a játék egy hosszú menekülés története lesz, melynek azonban van még egy központi alakja, aki lehet segítő, de halálos ellenfél is. Ez pedig a víz, amit minden eddiginél élethűbben modellez le a HydroEngine néven futó grafikus motor. Az itteni víz tényleg hullámzik, tömege és lendülete van, magával ránthat minket – plusz jobban néz ki, mint a Bioshockban és a Half-Life 2-ben együttvéve...

KWARI

Fejlesztő > Micro Forté **Kiadó** > Kwari **Megjelenés** > 2007. negyedik negyedév

Ma már abszolút nem szokatlan, ha egy játék köré pénzdíjas versenyt szerveznek – magyar klánok is kerestek már jó pénzt azzal, hogy tudnak BF-ezni, vagy éppen Counter-Strike-ozni. Azonban a Kwari egy lépéssel tovább megy: itt az egész játék a pénzre épül. Regisztrációhoz meg kell adni a bankszámlát is, és aztán minden lőszer, minden bekapott találat fillérekkel ugyan, de fogyasztja azt – és persze minden frag, minden megszerzett kincs hizlalja a bukszánkat. Szerintünk egyelőre kérdéses ez a pénzügyi modell – az meg egyenesen gyanús, hogy a Kwari állítása szerint minden egyes bejövő centet visszaforgatnak a játékba, mégpedig napi, heti, havi jackpotok képében. Az meg már csak egy mellékes dolog, hogy a játék jóval rondább, mint mondjuk az eredeti, Source nélküli Counter-Strike, pedig azért – e téren – az sem egy ajándék...

Silent Hill 5

Fejlesztő > The Collective
Kiadó > Konami
Megjelenés > 2008. negyedik negyedév

Úgy tűnik a szokásos rádióról most sem kell lemondanunk...

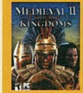
Bár hivatalosan nem jelentették még be PC-re a Silent Hill 5-öt, minden bizonnyal ugyanaz lesz a forgatókönyv, mint az előző három résznél: azaz minden nagyobb fanfár nélkül, de a játék majd megjelenik PC-re is. A SH5 új fejezet lesz a sorozatban: semelyik korábbi szereplő nem tűnik fel, maga a város is más lesz (a végjáték azért Silent Hillben kap helyet), sőt a fejlesztők sem japánok. Lássuk akkor sorban az újdonságokat: hősünk Alex Shepard lesz, háborús veterán, aki rossz hírekre tér haza otthonába: anyja kómába esett, apja és öccse pedig eltűntek. Közben a falut sűrű köd lepi be, és mindenféle szörnyű lények kavarják fel csak a csöndet – szóval kezdődhet a kutatás, a harc az életben maradásért, józanságunk megőrzéséért. A játékmenet kicsit akcióbarátabb lesz: ugyan nem megy át durva mészárlásba, de végre rendesen lehet majd használni a fegyvereket, vagy kombózni a közelharcban – sőt a környezetet is kihasználhatjuk. A bútorokat el lehet tolni, borogatni, így magunkhoz csalhatjuk az ellenfeleinket, vagy lezárhatunk előttük egy ajtót... Természetesen most is többféle befejezés lesz, valamint rengeteg különleges grafikai effekt – többek között a filmben látott nappalból-éjszaka átalakulásnak is részesei leszünk.

Top 10

Anglia 07.09.09-07.09.15

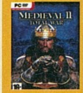
THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Következő hónapban a tiniruhákkal megpakolt Tinis Cuccok érkezik
PC GURU 07.10 — 78%

MEDAL OF HONOR AIRBORNE
ELECTRONIC ARTS . EA LA
A hősök ugranak, az ellenség meg elhullik...
PC GURU 07.10 — 88%

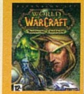


MEDIEVAL 2: KINGDOMS
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Grath személyes kommentárja: "remek lett, 85-öt érdemelne"
PC GURU 07.11 — 80%

BIOSHOCK
2K . 2K BOSTON
A kedvenc plazmidunk a tűzgolyó és a telekinézis voltak
PC GURU 07.10 — 96%

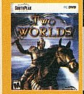


MEDIEVAL 2
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
A kiegészítő felhúzta az alapjátékot is a listára
PC GURU 07.01 — 85%



WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
A második kiegészítőről előző számunkban olvashatsz
PC GURU 07.03 — 98%

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Az első kiegészítőről előző számunkban olvashatsz
PC GURU 07.04 — 93%



TWO WORLDS
SOUTHPEAK . REALITY PUMP
Ha játék nem érdemel toplistás helyezést, a Two Worlds az...
PC GURU 07.07 — 61%

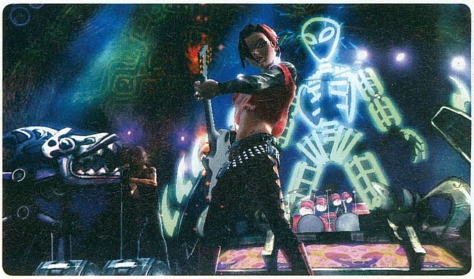
THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Eddig 6 milliót adtak el ebből a kiegészítőből.
PC GURU 07.05 — 89%

TIGER WOODS PGA TOUR 08
ELECTRONIC ARTS . EA TIBURON
Nextgen konzolon jó lett, PC-n gyenge közepes
PC GURU 07.11 — 66%

Guitar Hero 3 Legends of Rock

Fejlesztő > Aspyr **Kiadó** > Aspyr **Megjelenés** > 2007. negyedik negyedév

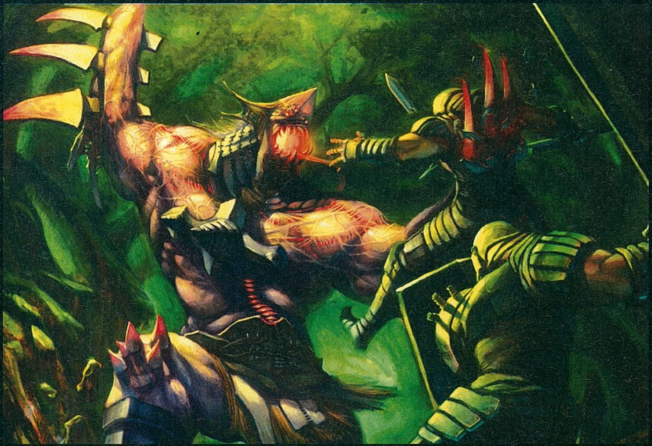
Az újság az utóbbi hónapokban elég sokszor említette meg a Guitar Herót, ezt a fantasztikus partijátékot. Két (és fél) részt ugyan ki kellett hagynunk, de az új epizód már érkezik PC-re is, az Activision konzolos cuccainak portolásából élő Aspyr jóvoltából. A Legends of Rock túl sokat nem változik, sem a korábbi epizódokhoz, sem a konzolos verzióhoz képest: van vagy 40 legendás szám, van egy, a valódinál némileg kisebb gitár (sajnos PC-n csak zsineges lesz, a wi-fi a konzoloké...), aztán hadd szóljon. Öt nehézségi fokozaton kell darálni a gitárdallamokat: a gitár nyakán a színes gombokkal fogjuk le a húrt, aztán a kis műanyag kallantyúval lehet pengetni. Az időzítés a lényeg, és nehezebb fokozaton már bizony veszettül kell az ujjunknak járnia – és az egészben az a legjobb, hogy semmilyen gitáros előképzettség sem kell hozzá. A harmadik részben lesznek főellenfelek (például Slash, vagy Tom Morello), és lehet majd egymás ellen gitározni, ahol még különféle bónuszokat is bevethetünk.



Edge of Twilight

Fejlesztő > Fuzzyeyes **Kiadó** > ? **Megjelenés** > 2008

Az ausztrál fejlesztőcsapat eddig ugyan főként a minden bizonnyal nagyszerű Hot Dog Kingdommal villogott (igen, hot dogos managerjáték!), de most a felsőbb kategóriában akarnak megjelenni. Új játékuk ennek megfelelően egy látványos akciójáték lesz, melyben egy Lex nevű, kardokkal és varázslatokkal felfegyverzett fickót kell győzelemre vezetnünk. A játékkal kapcsolatban egyelőre a legérdekesebb vonás maga a világ – az ugyanis nem egy szabványfantasy birodalom lesz, hanem egy szívünknek oly kedves steampunk univerzum, ahol mágiával megerősített gőzgépek és muskétával felfegyverzett orkok lesznek a fő ellenfeleink. A játék küldetésekre lesz osztva, ezek között a Citadella nevű hatalmas metropoliszban kóvályoghatunk: itt lehet majd társakat szerezni, üzletelni, és persze tanulni a különféle mesterektől. Reméljük a játékmenet is lesz annyira érdekes, mint a környezet, mert az alaposan felkeltette az érdeklődésünket!



East India Company

Fejlesztő > Nitro **Kiadó >** Lighthouse **Megjelenés >** 2008. negyedik negyedév

A cím és a kép alapján vélhetően mindenki be tudja azonosítani magának a programot: igen, ez egy újabb Pirates!-klón lesz. Azaz építhetünk benne flottát, megvívhatjuk a tengeri küzdelmeket (plusz az átszálláskor a kardpárbajokat), kereskedhetünk, vagy vadászhatunk éppenséggel kalózokra is. Mivel egy Kelet-Indiai társaságot fogunk vezetni, a diplomáciának a szokásosnál nagyobb szerepe lesz, egész kikötők felett vehetjük át az uralmat, kiszabhatunk vámokat, vagy akár tilalmakat a rivális cégek termékeire. Szintén nem megszokott ettől a kategóriától, de lesz egy nyolcfős online multiplayer-mód, ám sajnos nem egy teljes körű, kereskedős-hajókázós játékmód keretében, hanem egyfajta arénaharcot vívhatunk az egyjátékos-módban feltápolt flottánkkal.

Project Origin

Fejlesztő > Monolith
Kiadó > Warner Bros
Megjelenés > 2008

Ugyan a Vivendi már gőzerővel dolgoztat egy ez ideig titokban tartott stúdiót a F.E.A.R. hivatalos folytatásán, a Monolith a spirituális folytatást hegeszti. A címe ugyan Project Origin lesz (ez egy netes szavazáson dőlt el), ám ugyanúgy Alma, a félelmetes képességekkel rendelkező kislány lesz a központi alak, köré épül majd fel a történet. A stílus is marad, azaz egy félelmetes hangulatú, sokszor egyenesen ijesztő FPS lesz – ám fontos különbség, hogy ezúttal sokkal változatosabb pályákat terveznek; és ennek valószínűleg mindenki örül, aki már tévedt el a végtelen irodaépület azonosíthatatlan folyosóin…

Azt beszéli...

Bár a **Call of Duty 4** még meg sem jelent, már arról szólnak a hírek, hogy az ötös epizód egy éve épülget a páratlan részeket kezelő Treyarch-nál. Ez egyrészt azt jelenti, hogy túlzott újítás nem várható benne, másrészt meg azt, hogy csak reménykedni lehet benne, hogy PC-re is elkészül.

75%

Hamarosan megérkezik a Half-Life 2 második kiegészítője (igaz, ezen kívül millió dolog lesz még az Orange Boxban), de úgy tudni, hogy ezzel egy időre vége ennek a sztorinak: az a hír járja netszerte, hogy az **Episode Three** nem fog elkészülni, az abba tervezett dolgokat a HL3-ba fogják beépíteni.

10%

Pár hónapja számoltunk be róla, hogy MMO játék készül a **Warhammer 40K** univerzum alapján. Bár sok részlet még nem ismert, úgy tűnik, hogy a játékosok csak az űrgárdisták bőrébe bújhatnak – legalábbis egyelőre, ugyanis már most tervezik, hogy egy kiegészítő az orkokat is elhozza. Waaaaaagh!

30%

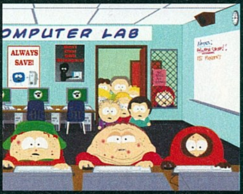
They

Fejlesztő > Metropolis **Kiadó** > IMC **Megjelenés** > 2009

A They fejlesztői azt hitték, hogy a Games Conventionön majd hordákban érkeznek az érdeklődők, felderíteni, hogy kik is azok az Azok. Nos, ez nem jött be, mert mi ugyan megnéztük a játékot, ám ezzel egyedül voltunk. Mindenesetre akármennyire is próbálták a fejlesztők egyediségüket hangsúlyozni, nekünk úgy jött le, mint egy átlagos sci-fi FPS. Voltak bazi nagy szörnyek, semmi különöset nem nyújtó pályák, egész szép grafika (a távoli megjelenést figyelembe véve azért lehetett volna egetrengetőbb, mert így csak az árnyékok voltak tényleg lenyűgözőek...) és persze hatalmas fegyverek. Illetve, ez utóbbi mégis megér egy külön magyarázatot: tulajdonképpen csak egy fegyverünk lesz, de azt több ezer alkatrész és kütyü segítségével teljesen testre szabhatjuk. Mi választhatjuk ki, hogy rakétát, hagyományos töltényt, vagy éppen energiát lőjön ki (csak a funkció változik, ugyanazt a lőszert használják), hogy legyen-e rajta távcső, vagy szórjon-e tányéraknákat. A különféle beállításokat aztán elmenthetjük, és így minden helyzetben a megfelelő konfigurációra válthatunk – az már más kérdés, hogy az általunk látott, és persze igen korai verzióban ebből még nem sokat lehetett látni.

Make love, not warcraft

Már akkor felkapta a fejét a világ, amikor kiderült, hogy a World of Warcraftos South Park-epizódot Emmy-díjra jelölték – képzelhető a megdöbbenés, hogy végül ez lett a győztes is. Az egy óránál rövidebb animációs műsor kategóriában többek között a Simpsons és a Robot Chicken elől halászta el a díjat az epizód, mely egyébként a sorozat utóbbi öt évének messze legnézettebb adása volt.

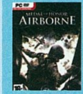


A vörös lények egyfajta paraziták, amik megszállják, felerősítik ellenfeleinket

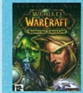
TOP 10

DÁNIA 07.09.09-07.09.15

THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lejárt a forradalmak ideje, ismét Sims-termék mindenhol az élen!
PC GURU 07.10 — 78%



MEDAL OF HONOR AIRBORNE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Próbáld ki a multit is, megdöbbentően kellemes!
PC GURU 07.10 — 88%

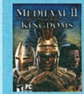


WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Valaki 1.5 millióért vett egy karaktert. Aztán bannolták...
PC GURU 07.03 — 98%

COUNTER-STRIKE: SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Ennyire régi lenne az új Counter-Strike is?
PC GURU 04.12 — 87%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kész, a dánok is a varázslat hatása alá kerültek...
PC GURU 04.10 — 95%

BIOSHOCK
2K . 2K BOSTON
Elképzelhető, hogy sorozat lesz a Bioshockból
PC GURU 07.10 — 96%



MEDIEVAL 2: KINGDOMS
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Chris személyes kommentárja: "nem játszottam vele, WoW-oztam"
PC GURU 07.11 — 80%

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Néhány animátor és grafikus szinte elég is egy Sims-kieghez
PC GURU 07.05 — 89%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A kutyás kiegészítő messze az eddigi legnépszerűbb
PC GURU 06.12 — 76%

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Talán nem meglepő, hogy a C&C 3 jobb lett PC-n, mint 360-on
PC GURU 07.04 — 93%

Dream of Mirror Online

Fejlesztő > Softstar
Kiadó > Gametribe
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Ez a híradásunk felfogható a korábbi Nyitott Világok cikksorozatunk folytatásának is, hiszen ismét egy ingyenes MMO-játékról van szó. A származási helye Kína, ami magyarázza a meglehetősen egyedi látványvilágot és környezetet is. A világ itt ugyanis egy ázsiai beütésű fantasy birodalom, rengeteg beszélő szörnnyel, miniszoknyás varázslónőkkel és rengeteg cuki háziállattal, akikből persze sok száz óra befektetésével halálos bestiákat nevelhetünk. Négy faj, hat kaszt és hat békés foglalkozás (mondjuk a horgászat a halak szempontjából nem annyira békés...) kombinációjából alkothatjuk meg karakterünket, akivel aztán bandázni érdemes – ugyanis a bevezető szintek után egyedül nem lesz sok esélyünk a sikerre, vagy akár csak az életben maradásra. Ráadásul az érzelmek is fontosak lesznek, az is megeshet, hogy megtaláljuk karakterünk nagy szerelmét – vagy éppen ősi ellenségét. A játéknak Ázsiában jóval több, mint félmillió használója van, és mivel az egész ingyenes, várhatóan páran nálunk is rákapnak majd...

Bemutatjuk új otthonát: download.chip.eu/hu

Csatlakozzon Ön is

Európa legújabb interaktív közösségi oldalához!

Töltsön le, töltsön fel, értékeljen, teszteljen, szóljon hozzá!

Legyen Ön is a CHIP közösség szakértője!

Több mint 44 000 ingyenesen letölthető szoftver...

Több mint 244 000 regisztrált felhasználó...

Több mint 17 000 teszt és értékelés...

DOWNLOAD.
CHIP eu
Minden, ami szoftver
download.chip.eu

Mad Max, Diablo, Halo... mi kell még? írta · Hancu

BORDER LANDS

fejlesztő > Gearbox kiadó > 2K Games web > www.gearboxsoftware.com

A Gearbox texasi fejlesztőstúdió, '99-ben alapította Randy Pitchford. Eleinte Half-Life kiegészítőkön és konzoljátékok (Halo, Tony Hawk Pro Skater 3, James Bond Nightfire) PC-s átiratain dolgoztak, aztán a Brothers in Armsszal robbantak be a köztudatba 2005-ben. Ma már 120 emberrel dolgoznak egyszerre három játékon: a Borderlandsen, a Brothers in Arms harmadik részén és egy Aliens világban játszódó FPS-en a Sega számára.

no.1 PC GURU

Cinikusék azt mondják, nincs új a Nap alatt, a játékiparban már mindent kitaláltak, amit ki lehetett, és manapság már csak azzal lehet újítani, ha úgy keveri az egyszeri fejlesztő a játékstílusokat, ahogy másnak még nem jutott eszébe. Még ha a szívünk azt is súgja, hogy ez nem igaz, és maradt még újítanivaló a játékok világában, és kreativitás a fejlesztőkben, a gyakorlat tényleg azt mutatja, hogy nagyon ritkák az olyan forradalmak, mint amikor a stratégiai játék hirtelen valós idejű lett, vagy az akciójátékokban a nézőpont beköltözött a főhős szemébe. Akárhogy is: igenis lehet friss, újszerű játékot építeni megnyugtatóan ismerős játékelemekből is – legalábbis ezt állítja Randy Pitchford, a Gearbox végtelenül szimpatikus és lelkes vezére, mi meg hiszünk neki, mert a két Brothers in Arms után ennyit simán megérdemel.

> „A Gearbox új grafikus motorjáról nem sokat tudunk, de már imádjuk!"

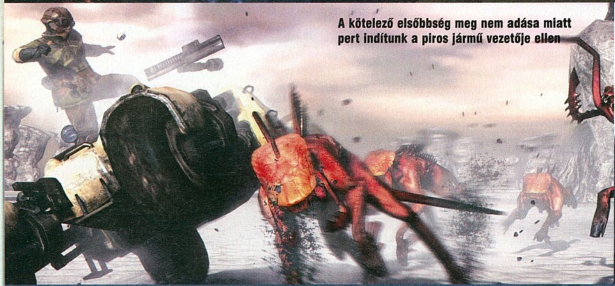
MESSZI-MESSZI GALAXIS ÚJRATÖLTVE

Valamikor a távoli jövőben hét űrhajóból álló telepes flotta indul a galaxis végére, a Pandora nevű bolygóra, egy új élet reményében, amit a bolygó mesés természeti kincsei ígérnek. A karaván hosszú évek alatt oda is ér a célpontjához, de csalódniuk kell: a bolygó kiégett pusztaság, nyoma sincs a beígért édenkertnek, csak romok mindenütt; egy ősi, idegen civilizáció nyomai. Az óriáscégek pénzemberei lelépnek, a kalandorok, szerencsevadászok, csillagközi szökevények maradnak, a Pandora kolóniája lesz az új vadnyugat. Hét földi év telik el, és eljön a helyi idő szerinti tavasz, ami igen barátságtalan és határozottan emberevő jellegű szörnyek millióit ébreszti fel téli álmukból. Mielőtt még minden épeszű telepes menekülőre fogná a dolgot, beüt a Nagy Felfedezés, egy titokzatos bunker, ami állítólag az idegen civilizáció technológiájának titkait, sőt azok élő képviselőit rejti. Apró bökkenő, hogy aki eddig bárhol a galaxisban az idegenek nyomára bukkant, az először rövid úton hihetetlenül gazdag és nagyhatalmú lett, aztán nyomtalanul eltűnt. Persze egy ilyen apróság nem tántorítja el hőseinket, főleg mert őket a sima kincskeresés mellett egyéb nyomós indokok is az idegenek után hajtják.

KELL EGY CSAPAT!

A Borderlands erősen kooperatív üzemmódra van kihegyezve, a különféle szerepekre specializált csapattársak kölcsönösen tápolják egymást, így szinte kötelező csapatban kalandozni, ha ki akarjuk hozni magunkból a maximumot. De ki is a három jómadár, akiket terelgetünk?

Nem, ez nem valami elvadult elefánt, hanem egy repülő szörnyeket termelő fészek



A kötelező elsőbbség meg nem adása miatt pert indítunk a piros jármű vezetője ellen

Mordecai az apja nyomában érkezett Pandora világára, akiről egy idő után kiderül ugyan, hogy már halott, de hősünket ez sem állítja meg a nyomozásban. Mordecai egyébként mesterlövész, és a szorgosan osztogatott fejlövések mellett a csapattársak lövéseinek pontosságát is javítja. Roland ex-katona, most zsoldos és fejvadász, aki egy évtized óta húzódó vérbosszú ügyében jött a bolygóra – persze a minden bosszútörténethez hozzátartozó csavar (miszerint nem is az a rosszfiú, akiről hisszük, és egyébként is, a bosszú nem old meg semmit, a vadász mit sem ér az üldözött vad nélkül, blablabla…) itt is bejátszik. Roland gyógyítja a többieket, a sebzésüket, vagy a kapott tapasztalati pontok mennyiségét tudja emelni extra képességeivel.

Lilith különleges lény, talán nem is ember; szirénnek hívják a fajtáját, és csupán öt társa él a

Sztár

Manapság már kinézik a társaságból azt a játékot, ami nem tud a stáblistáján legalább egy hollywoodi sztárt felvonultatni. A Borderlands esetében ez a látványtervező Ron Cobb, aki kalandos előélet (volt képregény-rajzoló, a NASA hivatalos illusztrátora és videoklip-rendező) után szerzett hírnevet Hollywoodban. Dicsőséglistáján olyan címek szerepelnek, mint a Csillagok háborúja (a híres kantinjelenethez tervezett idegeneket), a Vissza a jövőbe (az ő műve az időutazó sportautó DeLorean), az Alien (a Nostromo űrhajó fűződik a nevéhez), az Emlékmás (a teljes marsi kolónia díszleteit az ő tervei alapján építették fel), az első Frigyláda-film (a nácik repülő szerkezetét tervezte) és a Conan a barbár (Hyboria világának teljes látványtervét ő készítette). Spielberg anno őt kérte fel John Saylesszel (kétszeres Oscar-jelölt forgatókönyvíró) közösen, hogy írják meg a Harmadik típusú találkozások folytatását. A Night Skies című film sosem készült el (túl drága lett volna a producereknek), Spielberg átíratta a sztorit – és így született meg az E.T.

galaxisban. Emberfeletti pszionikus hatalom birtokosa, apró kellemetlenség, hogy nem igazán tudja irányítani ezeket az erőket (amiből valószínűleg egy sor forró helyzet fog fakadni a játékban). Különleges kapcsolat fűzi az idegenekhez, akiknek a jelenlétét csalhatatlanul megérzi. A fejlesztők a Firefly sci-fi sorozat (mostanában kezdték az egyik magyar tévén is adni, a szörnyű szinkron ellenére sem érdemes kihagyni!) Riverjéhez hasonlítják – nemcsak emberfeletti képességei miatt, de azért is, mert ő is a saját kilétével kapcsolatos kérdésekre keresi a választ. Harcban használható trükkjei az idő manipulálásával kapcsolatosak (hello, bullet time!): gyorsítja a csapat mozgását vagy tűzgyorsaságát, lassítja, vagy megfagyasztja az ellenfeleket.

PUZZLE

Pár bekezdéssel ezelőtt ott hagytunk félbe egy gondolatmenetet, hogy a Borderlands ismerős elemekből összerakott, mégis újszerű játék lesz. Hogy honnan lop... khm, merítenek ihletet a fejlesztők? A lista határozottan jól hangzik: Diablo, Halo, Stalker, Fallout, Grand Theft Auto – mindez keverve a Deadwood western- és a Mad Max posztapokaliptikus hangulatával. Hogy hogyan jön össze minden egy játékban? Nyugi, elsőre (másodikra se...) nekünk sem áll össze a kép.

Alapjában véve a Borderlands egy sci-fi FPS: bazi nagy fegyverekkel lövöldözünk rusnya alienekre. Ez jó kis alap, elvégre a Gearboxnak az ilyesmihez pár Brothers in Arms, Half-Life kiegészítő, meg a pécés Halo után már van gyakorlata. Némi extra, hogy bár egyedül is játszhatunk, a móka háromfős kooperatív módra van kihegyezve (de megtehetjük azt is, hogy a szóló játékban felszerelt karakterünkkel ruccanunk át egy koop-partiba, majd onnan vissza). Ahogy az első parázs lövöldözés után elül a füst a csatatéren, kiderül, hogy jön ide a Diablo: a néhai ellenfelek cuccait magunkhoz vehetjük további hasznosításra. Több mint 500 ezer féle fegyver és még félmillió páncél és egyéb kiegészítő vonul fel a Borderlands palettáján, persze a szokásos ritkasági kategóriákra osztva – tehát az FPS-élményt feldobja a „na vajon most mi esik?" feszültsége is. Hogy hogyan oldják meg, hogy a szó szerint százezernyi fegyver között valóban érezhető

> "A fegyverimádók szeretni fogják: félmillió eltérő ágyú lesz a játékban"

Jakobs SVR Thunder
A Borderlands félmillió fegyvere közül mindnek saját neve és kinézete lesz, ezeket nem egy randomgenerátor állítja össze. A képen is látszik, hogy mennyi alkatrészből tevődik össze még egy ilyen hagyományos fegyver is (a Borderlands tele lesz teljesen sci-fi mordályokkal is).

SIGHT Távcső
Mivel ez a shotgun a hasonló fegyvereknél messzebbre is hatásos, így érdemben segíti a célzást a távcső.

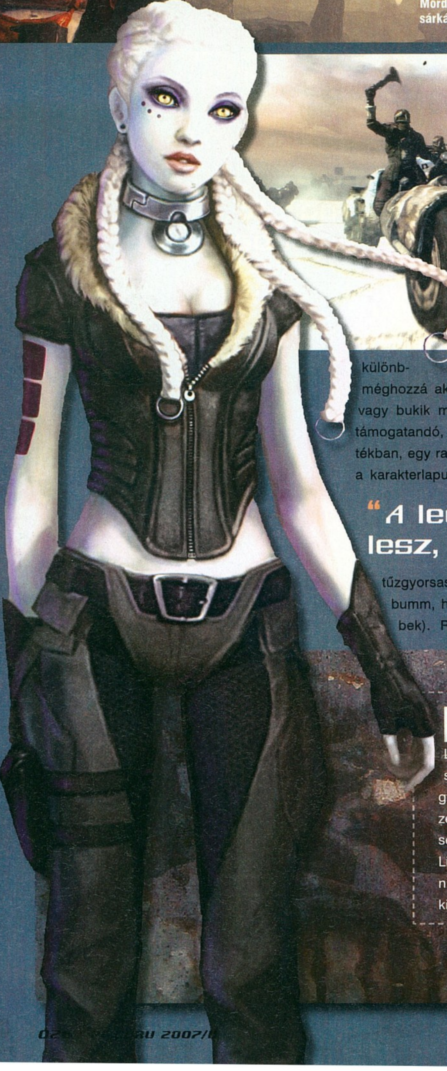
BARELL Fegyvercső (Ritka)
Ez a ritka alkatrész növeli a sebzést, és ennél a fegyvernél a hatóterületet is.

STOCK Markolat
(egyedi Jakobs-gyártmány)
A Jakobs cég fegyvereire általában is jellemző, hogy masszívak, azaz visszarúgásuk szinte nincs és a sebzésük is hatalmas, viszont mozgás, futás közben sokkal nehézkesebb őket használni.

CYLINDER Tár
Bár shotgunnál nem szokásos, de ez a variáció forgótáras rendszerrel működik, így az újratöltés gyorsan megy. Egy tárban öt töltény fér el.

BODY Fegyvertest
A nehéz, kemény burkolat is a visszarúgás ellensúlyozására szolgál, de a tüzelési sebességet csökkenti.

Mordecai csak arról nem tud, hogy a kis sárkányok anyja hamarosan megérkezik



különb- ség legyen, egyelőre rejtély, méghozzá akkora, hogy jó eséllyel ezen áll vagy bukik majd az egész játék sikere. Ezt támogatandó, erős RPG-beütés is lesz a játékban, egy rakás fejlesztgethető statisztikával a karakterlapunkon (életerő, futási sebesség, tűzgyorsaság, sebzés, kritikus sebzés – bumm, headshot! – pontosság és egyebek). RPG-nek persze nem érdemes nevezni a játékot, legfeljebb annyira, mint a Bioshockot vagy a Diablót: ez egy klasszikus FPS, amit rengeteg fejlődési lehetőséggel dobtak fel. Így legalább minden játékos más statisztikákkal, és ami talán még fontosabb,

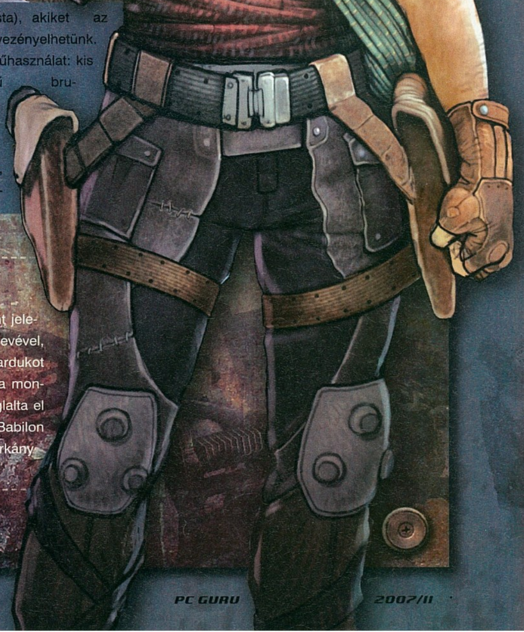
„A legfontosabb a kooperatív-mód lesz, az egész Borderlands erre épít"

LILITH

Lilith nevével először a sumér mondavilágban találkozunk, ahol a szél és a viharok démonát hívják így. A héber hagyomány szerint a gyermekeket éjjel elraboló halálmadár, egyes Biblia-fordítások és középkori legendák szerint pedig Ádám első felesége, akinek a kígyó sem kellett, hogy bűnbe essen. Az újkori sátánista mítoszok szerint Lilith maga Samael (vagyis a sátán) asszonya, a luciferianizmus tanítása szerint a boszorkányok és szukkubuszok (csábító démonnők) királynője.

teljesen eltérő fegyverarzenállal rendelkezik majd, ami az online játék egyik kulcsfontosságú része – ezt ugye már mindenki megtanulta az MMO-játékokból.

Némi Brothers in Arms-újrahasznosításként időnként hozzánk csapódnak majd korlátozott mértékben általunk irányított, nem-játékos karakterek is (egy orvos, egy mesterlövész és egy nehézfegyver-specialista), akiket az ott megszokott módszerrel vezényelhetünk. Nagy hangsúlyt kap a járműhasználat: kis csapatunk Mad Max-szerű brutális járgányok nyergében járja be a bolygó felszínét (ugye mondanom sem kell: a kocsi fejlesztgetése, tápolása is fontos játéke-



MORDECAI

Mordecai a zsidók szent könyvében, a Talmudban prófétaként jelenik meg, a játék írói viszont alighanem arra próbáltak utalni a nevével, ahonnan az származik: Mardukra, a babiloniak főistenére. Mardukot a víz, a növények és a fehér mágia isteneként tisztelték, és a mondák szerint az istenek közti számtalan háborúskodás után foglalta el a helyét a panteon tetején – párhuzamosan azzal, ahogyan Babilon az Akkád Birodalom fővárosa lett. Emberi formában és sárkány képében egyaránt ábrázolták.

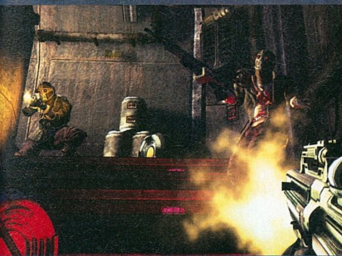
lem), és gyakran keveredik autós harcba. Ilyenkor egy szabadon választott karakter vezet, kettő pedig a fedélzeti fegyverarzenállal osztja az áldást.

Mindezek után az már senkit nem lep meg, hogy a GTA3 óta szinte kötelező nyílt játékmenetet is megkapjuk: New Haven városának tucatnyi kisebb-nagyobb hatalmassága, bűnszövet-

Az egyik küldetés a játékban, hogy kísérjük el a Thor nevű gép-monstrumot egy másik állomásra

ROLAND

Roland valószínűleg a XII. századi francia Roland-énekek címszereplőjére, a frank Roland lovagra utal, aki a kora középkor egyik legnépszerűbb legendás figurája volt Nyugat-Európában. Hőstettei, és az általa lemészárolt szaracének számtalanok, fegyverzete legendás – különös tekintettel kardjára, Durandalra, amit Szent Péter foga tesz legyőzhetetlenné; és az unikornisszarvból faragott kürtjére. A monda szerint Roncevaux csatájánál esett el, ahol százezer szaracén harcossal nézett szembe 300 frank lovag élén.



kezete bíz meg minket különféle küldetésekkel, amiből azt vállalunk el, amit csak akarunk, hogy szponzoráljuk a magánjellegű kalandjainkat, illetve újabb infókat szerezzünk a privát nyomozásainkhoz.

A városon kívül persze ott van még a hatalmas pusztaság, rengeteg régóta lakatlan, vagy éppen banditák, törzsek által benépesített településsel, elfeledett építményekkel, idegen eredetű gépekkel, no és persze millió szörnyeteggel, melyek legyőzése pénzt, fejlődést és felszerelést hoz a konyhára. Rengeteg előre letárolt, és végtelen random-generált helyzet vár majd ránk a vadonban; szörnyek, banditák, mutánsok és még ki tudja milyen ellenfelek egész hordáit kell majd legyőznünk!

HATÁRESET

A Gearbox tulajdonképpen teljesen biztosra megy a Borderlandszel: annyi helyről lopkodták össze nagy gondosan a játék egyes elemeit, hogy szinte mindenkinek felcsigázzák az érdeklődését legalább egy-két momentum erejéig (talán csak az elvakult sportjáték- és stratégia-rajongók maradtak ki a szórásból). A turmix-taktika tehát eddig csont nélkül bejön, nálunk legalábbis mindenképpen: nagybetűkkel véstük fel a játék címét a „kell" feliratú listánkra, ott is a „nem kicsit, nagyon" kategória alá. Ha csak fele olyan jó játék sül ki a Borderlands-koktélból, mint amennyi lehetőség van benne, már jól jártunk. Reméljük nem fog annyit késni, mint az új Brothers in Arms... Találkozunk a határvidéken!

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	25%
VÁRHATÓ SIKER	9.5

Szinte megdöbbentően hasonlít az id-féle Rage-hez, csak talán ez kevésbé lesz sztoriközpontú, és több lesz benne a vad gyakás és tápolás. Ráadásul néha valami elképesztően durván néz ki, és a kooperatív játékra is mindig vevők vagyunk!

HANCU

PRO: Gyönyörű, ráadásul a legjobb helyekről kölcsönöz

KONTRA: Na de mikor jelenik meg?

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009

Vérszomjas kirándulás az ősidőkbe írta · Stöki

BEOWULF

fejlesztő > Ubisoft Tiwak kiadó > Ubisoft web > www.beowulfgame.com

Amikor tavasszal megjelent a PS2 talán utolsó nagy dobása, a God of War 2, legalább egy pillanatig minden PC- és Xbox-tulajdonos irigyelte azokat, akik előző generációs PlayStationt tartanak otthon. Minden idők egyik legjobb akciójátékával csak e szerencsések szórakozhattak, de ha a Ubisoftnak hinni lehet, a Beowulf hamarosan hasonló játékélménnyel érkezik PC-re.

A játék, amit máris úgy hirdetnek, hogy „a PC és a nextgen-konzolok God of Warja" műfaját tekintve természetesen hack'n'slash, ami nem az, amikor a híres gitáros feltör egy weboldalt, hanem a külsőnézetes akciójátékok különösen véres vadhajtása (PC-re az utolsó igazán jó program e kategóriában talán a Severance: Blade of Darkness volt, még az előző évezredben). Ebben a játékstílusban a Prince of Persiákra jellemző ügyességi- és kalandelemek háttérbe szorulnak, a hentesmunka kerül előtérbe. Pörgés, adrenalin, vérvörös pixelek – nagyjából ezt ígéri a Beowulf is.

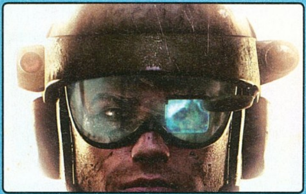
WE, KINGS

Mint a cím sejteti, a játék alapja a legrégebbi teljes terjedelmében fennmaradt óangol epikus költemény, a Beowulf. Pontosabban a belőle készült, Robert Zemeckis által rendezett animációs film, ami hamarosan a mozikba kerül (lásd külön). A sztori egy legendás harcos felemelkedéséről és bukásáról szól, a program pedig picit bővebben kifejti a film néhány évtizednyi történését. Ez annyit tesz, hogy a játék cselekményét a műfajhoz fazonírozták, a lelkizéseket visszafogták, cserébe még több szörnytípust zsúfoltak a játékmenetbe. „A költeménynek több értelmezése van, és mi megpróbáltuk követni Zemeckisét, de nem készíthetünk ugyanúgy egy játékot és egy filmet. Szerencsére ő is megértette ezt" – fogalmazott egy interjúban Adrian Lacey, a Ubisoft egyik menedzservezére. Így a programban nemcsak azt követhetjük majd, ahogy Beowulf, a harminc ember erejével rendelkező gaut (a mai Skandinávia területén az ókorban élt viking törzs) harcos hírnevet szerez magának, hanem azt is, ahogy már élő legendaként rendet tesz a mitikus lények által lakott vidéken és a dán trónra tör. Végül néhány háborús ütközetben is

> "Az akcióstílus megújítását ne várd tőle, de pár menetre jó lesz!"

Ezmegaz

GHOST RECON



Bár látszólag a két játék nem is lehetne eltérőbb, sok a közös vonás. Egyrészt a játékmotor, másrészt a fejlesztők, harmadrészt meg a szakaszirányítás, a gyors taktikázás. A GRAW-ban ugyan a régi rajongók túl egyszerűnek tartották a rendszert, a Beowulfnál viszont a túlbonyolítás miatt aggódunk...

GOD OF WAR

A vers és a film

Az eredeti mű kézirata a 10. századból maradt ránk, de az epikus költemény alapjául szolgáló monda feltehetően már a 7-8. század környékén kialakult. A történet főhőse Beowulf, aki hallván, hogy egy Grendel nevű szörny tucatjával ragad el harcosokat, megküzd a lénnyel és halálos sebet ejt rajta. Ezután Grendel anyját is legyőzi, majd mikor királya meghal, ő követi a trónon. Nagyravágyásában nekimegy egy sárkánynak, amit ugyan sikerül legyőznie, de a szörny halálosan megsebzi őt is.

Az eposzból egy veterán forgatókönyvíró, Roger Avary (a Ponyvaregény is viseli tolla nyomát) és a világ egyik legjobb képregény- és fantasy-szerzője, Neil Gaiman hegesztett szkriptet. A rendező Robert Zemeckis (Forest Gump, Kapcsolat), és a film hasonló technikával is készül, mint a szintén Zemeckis által jegyzett Polar Express. Vagyis valódi színészekkel vették fel a jeleneteket, amiket aztán digitalizáltak. Ez azt jelenti, hogy a filmben (és a játékban) találkozhatunk többek között Anthony Hopkins, Angelina Jolie és John Malkovich pixelmásával. Jolie Grendel anyját (!) játssza majd.

részt vehetünk hű thánjainkkal, azaz harcostársainkkal.

TAKTIKAI SZECSKÁZÁS

A játékot a Ubisoft Tiwak fejleszti, akiket korábban Yeti néven ismerhettünk: nekik köszönhetjük a Ghost Recon Advanced Warfighter X360-as verzióját (legalábbis a grafikus motort meg néhány pályát), a Beowulf pedig ugyanazzal a motorral készül, mint a GWAR 2. Ez azt jelenti, hogy a szóló gyakást némi taktika dobja fel, thánjaink számát ugyanis 12-ig növelhetjük, és nekik mindenféle utasításokat adhatunk, előreküldhetjük őket, scriptelt mechanizmusokat indíthatunk be velük, satöbbi. Az ellenfelek szakszerű kicsontozását tehát ésszel is megtervezhetjük, ha nem is olyan szofisztikált módon, mint a GWAR high-tech kütyüjeivel, rendelhető égi áldásaival.

Nem spóroltak a vérrel a grafikusok, szóval a gyengébb idegzetűek most ne figyeljenek ide...

VIKING: BATTLE OF ASGARD

Bár nyilván nem ő találta fel a kategóriát, de az biztos, hogy a God of War tökéletesítette azt legjobban. Tetovált, nem túl szimpatikus hősünk még az isteneknek is nekimegy, ha arról van szó, és teszi mindezt hihetetlen stílussal, eleganciával. Csak remélni lehet, hogy a Beowulf meg tudja közelíteni ezt a szintet!

Témájában is hasonló: megy a szőrcsizmás barbár, és jól szétcsap mindenkit pöröllyel vagy pallossal. Mindkét játékban vannak sárkányok, a nem elhanyagolható különbség, hogy a Battle of Asgardban segítőként, míg a Beowulfban a leghalálosabb ellenfélként jelennek meg. Reméljük a Beowulf azért jobb lesz, mert a konzolos Viking lipcsei bemutatóján majdnem elaludtunk.

A szecskázást természetesen egyedül kezdjük, amikor még Hancu szavaival élve a „random mexikói vendégmunkás” státuszban vagyunk. Thánjaink ekkor még nincsenek vagy raboskodnak valahol, a nagyobb szörnyek pedig egy fél harapással pontot tesznek önéletrajzunk végére. Az előrejutáshoz fejlődnünk kell, ami a műfaj elengedhetetlen tartozékait, az RPG-elemeket is feltételezi. A tápolódás egyik módja természetesen a különböző fegyverek – dárdák, buzogányok, kardok és más

Hogy túléld...

Ha szemberkerülünk egy vérszomjas trollal, nem célszerű agyatlanul nekirontani – ahhoz túl nagyot sebez az ökle. Természetesen nem csak egy taktika vezethet eredményre (például az erőteljesebb fegyverek), de ez, egy carnal-képesség használata jól működik. Csak el kell terelni a lomha jószág figyelmét, majd fel kell kapaszkodni asztallapnyi hátára, ott pedig már kedvünk szerint elszórakozhatunk vele. Végülis olyan mindegy, hogy szemkinyomással vagy torokmetéléssel végezzük-e ki...

Nagyon remélem, hogy jobbra hord annak a hajónak a kormánya...

Azt hiszem a fodrászat hiányszakma errefelé, legalábbis sok nyomukat nem látni...

gyógyászati segédeszközök – összeharácsolása, másrészt az, hogy a megszerzett tapasztalati pontjainkat mire költjük. Itt jön be a mítosz egyik fontos szála, az ember és a vadállat harca az ifjú Beowulfban, amit a készítők remekül fordítottak le a játék nyelvére.

TÖBBET ÉSSZEL ÉS ERŐVEL

Tapasztalati pontjainkat kétféle képességre is elkölthetjük. A carnal és heroic (szabad fordításban kb. testi és hősi) képességek más-más utat képviselnek. Az előbbi az ösztönlény útja, a carnal képességekkel ugyanis erősebb támadásokat és speciális fegyvereket szerezhetünk, és nem utolsósorban ezekkel lehet a God of Warból ismerős brutálkombókat előcsalogatni. A hősi képességek ezzel szemben a dinamikus harcrendszerből hozzák ki a lehető legtöbbet: okos, alkalmasint thánjaink együttműködését is megkívánó fegyveres kombókat szerezhetünk általuk. A fejlesztők még az egészet megfejelték azzal, hogy ha főhősünk túlságosan is elmerül a mészárlásban, a vérgőztől elveszti a kontrollt és akár saját thánjait is lezúzhatja, szóval valami minimális egyensúlyra törekednie kell majd a játékosnak. Ezzel együtt, aki több carnal képességet használ, azt az emberei kevésbé fogják szeretni, viszont több szörnnyel találkozhat, és általában jobban elmerülhet az északi népek mitológiájában (külön küldetések is támogatják ezt). Aki pedig a hősi képességeket részesíti előnyben, a királyság épülését szolgáló, történelmibb feladatokkal szembesül majd (például a barbár hódítók visszaverésével). Gilles Matouba, a projekt kreatív igazgatója szerint a carnal képességek túlzott használatával nagyjából olyan királyok lehetünk, mint amilyen Conan, a barbár, a hősi képességekkel pedig az Arthur király által képviselt civilizáltabb úton haladhatunk. Akinek még ez sem lenne elég: a programot több minijáték színesíti majd (halott thánjainkat is egy ilyennel támaszthatjuk fel).

A zöld eget nem teljesen értjük, de hogy felkészültünk a harcra, az tuti!

> „Bár nem néz ki úgy, mint a film, ám az akciójelenetek már most jobbak!"

CSAVARD FEL A SZÖRNYEKET

A látványra valószínűleg nem lesz panaszunk (hiszen az alapul szolgáló film is gyönyörű), az előzetes képek és videók elég meggyőzőek. A csaták monumentalitása is sokat ígér: a motor egyszerre akár ötven embert is tud mozgatni, a főellenfelekre és a brutálkombókra pedig az idei játékkiállításokon már láthattunk egy példát. A demóban Beowulf az első főszörnyet, egy tengeri kígyót szedett darabokra. Emberünk előbb nem bírt a lénnyel, majd miután megkapta első carnal képességét, rámászott a kígyó fejére, adott neki néhány maflást, aztán letörte a szörny fején levő szarvat és beletolta a lény egyetlen szemébe. Ez a God of War-szerű élmény jól hangzik a fejlesztők azon ígéretével kombinálva, miszerint a játék a hack'n'slashek Rainbow Six-e lesz. Kérdés, a sok taktikázás mennyire illik bele majd a gyakós játékmenetbe, és még inkább az, hogy az AI hogy fog muzsikálni (a GRAW AI-ja ugyanis kapott kritikákat).

Nagy hiányosságnak egyelőre az tűnik, hogy nem lesz sem versengős multi, sem kooperatív játék, de kellően hosszú és lenyűgöző egyszemélyes játék esetén ezt hajlandóak vagyunk elnézni (a készítők 16 szintet és 10 óra tiszta játékidőt ígérnek, ami kis jóindulattal átlagosnak nevezhető). A progi novemberben támad Xbox 360-ra, PS3-ra és PC-re (PSP-re is megjelenik egy hasonló című játék, az teljesen más lesz), mi már alig várjuk.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 85%
VÁRHATÓ SIKER 8.0

„A PC God of Warja" – jól hangzik, kérdés, az AI hogy teljesít majd és a taktikai elemek mennyire illenek majd ebbe a műfajba, amely azért inkább a veszett pusztításról, mintsem a gondolkodásról és a kidolgozott tervek szövögetéséről szól...

STÖKI

PRO: A taktikai elemek bevezetése érdekesnek tűnik és az alapanyag sem rossz

KONTRA: Az AI-n elbukhat, és kár, hogy nincs kooperatív mód

VÁRHATÓ MEGJ.: 2007 Q4

KÉPKOCKÁK & BITEK

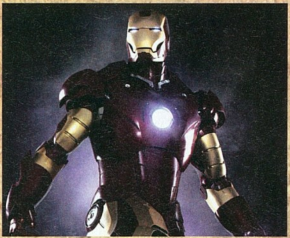
Ha a két iparág összefog...

A zeneipart tavaly legyőztük – a játékipar bevételei ugyanis ekkor előzték meg először a zenei iparhoz tartozó eladásokat. A következő lépcsőfok a filmek világa – ez azonban már nagyobb falat lesz. Mert az rendben van, hogy a Halo 3 minden blockbustert megalázó módon nyit, vagy hogy az új konzolok remek eladásai idén már jócskán meghaladják a mozijegyekből befolyó bevételeket, de ez a kép meglehetősen torz. Nincsenek benne ugyanis a DVD-eladások, melyekből ma már sokszor több pénz folyik be, mint a jegyekből, és nincs benne a sok DVD-lejátszó megvétele sem – míg a játékiparnál a hardvereladásokat is beszámítjuk. Persze a különbség egyre csökken, és tíz éven belül valószínűleg utolérjük Hollywoodot – és ebben hatalmas segítséget jelentenek a filmek alapján készülő játékok. Most a következő egy év legnagyobb várt közönségsikerei közül mazsoláztunk, külön kitérve a filmekre, illetve a játékadaptációkra.

IRON MAN

Gyártó > *Marvel*
Premier > *2008. május 2.*
Rendező > *John Favreau*
Színészek > *Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Jeff Bridges*

A FILM: A képregény-adaptációk folyama végeláthatatlan, egyre-másra jönnek a bejelentések és jelenleg is rengeteg kamera forog, ide vágó témákat rögzítve. A Vasemberből már mozgóképet is láthatunk (irány a DVD-melléklet) és nagyon úgy tűnik, hogy az alkotók nem baltázták el ezt az adaptációt. Erre garanciának tűnik maga a gyártó, az újonnan – éppen e célból – alakult Marvel Enterprises, aki megelégelve a más stúdiók által készített csapnivaló mozikat, a saját kezébe vette saját hőseinek filmes sorsát. Az alkoholista Tony Stark szerepében a zseniális Robert Downey Jr. brillírozik, a trükkökért pedig az ILM és a Stan Winston Studios felelős. Ha ezeket az összetevőket és a friss trailert összerakjuk, akkor azt kell mondanunk: bizony nagyon várjuk már ezt a filmet (még akkor is, ha Sasa és Chris nagyon húzták a szájukat...)!



Mi megosztottak vagyunk a Vasember ügyében - legalábbis ami a filmet illeti. A játékot mindenki várja...

A FILM SIKERÉBEN NEM VAGYUNK BIZTOSAK, DE EGY VAD AKCIÓJÁTÉK JÓL HANGZIK!

A JÁTÉK: Bár a Sega az E3-on (nagyon) zárt ajtók mögött egy maroknyi újságírónak bemutatta a játékverziót, még mindig csak nagyon keveset lehet róla tudni. Mindenesetre az biztos, hogy a Secret Level által készített játék az igen látványos agyatlan hentelésre épít; lehet majd millió módon pusztítani, repülni, rombolni a pályát és a rengeteg ellenünk küldött katonát, harckocsit és helikoptert.

THE DARK KNIGHT

Gyártó > *Warner Bros.*
Premier > *2008. július 18.*
Rendező > *Cristopher Nolan*
Színészek > *Christian Bale, Heath Ledger, Gary Oldman*

Bár kételkedtünk benne, hogy Heath Ledger Mr. Nicholson nyomába érhet, de ez egy elég meggyőző Joker...

A FILM: Jövőre a megújult Denevérember is visszatér, s a rendkívülire sikeredett Batman: Kezdődik! után igen komoly elvárásokkal állunk a folytatás elébe. Persze attól nem tartunk, hogy ezek nem teljesülnek majd, hiszen a stáb változatlan, a rendezői székben ismét a reformért felelős Christopher Nolan foglal helyet, a maszk pedig újfent Christian Bale arcát fogja takarni. A legnagyobb kérdéseket a főgonosz személye veti fel, hiszen ismét Joker lesz a Sötét Lovag fő ellenlábása, s ez bizony igen komoly vállalkozás Jack Nicholson alakítását követően. Ettől függetlenül mi bizakodóak vagyunk, hiszen az első képek egy egészen újfajta őrületet tükröznek Joker arcán és Heath Ledger sem egy csapnivaló színész. A végeredmény még messze van, de mi nagyon bízunk egy újabb letaglózó Batman moziban.

A JÁTÉK: A játékverzióról csak egyetlen biztos információnk van: az, hogy készül, hiszen erről szó volt egy, a film marketingkampányát bemutató tervezetben. A kérdés csak az, hogy ki csinálja, és hogy milyen lesz... Az első kérdésre a valószínű válasz az EA, hisz még mindig náluk vannak a jogok; a kis bizonytalanság oka, hogy a Batman Begins (csak konzolon) nagyot bukott, azt meg ők nem szeretik. Mindenesetre a játékot valószínűleg jövő év elején mutatják be, reméljük abban nem csak a hangulat lesz a helyén, de a játékmenet is...

THE INCREDIBLE HULK

Gyártó > *Marvel*
Premier > *2008. június 13.*
Rendező > *Louis Leterrier*
Színészek > *Edward Norton, Liv Tyler, Tim Roth*

A FILM: Mivel az első Hulk nem aratott osztatlan sikert, a Marvel itt is úgy gondolta, hogy jobb, ha a saját kezébe veszi a dolgot, és immáron önnön

vezényletével viszi véghez a második Hulk mozifilmet. Edward Norton bújik Bruce Banner szerepébe, és ha ez nem lenne elég, még a forgatókönyvírásba is beszállt Zak Penn mellé. Bunyóban nem lesz hiány ezúttal sem, hiszen Hulk nemezise ezúttal Emil Blonsky lesz, aki hasonlóan szívós és hatalmas szörnyé tud válni, mint maga Banner. Az alkotók szerint sokkal kevesebb lélektan és sokkal több akció lesz az új moziban.

A JÁTÉK: A Marvel-filmek jogait megszerző Sega (2009-ben, a filmekkel együtt jön Thor és Captain America is) készíti ezt a játékot is, mégpedig az Edge of Reality stúdió bevonásával. Aki próbálta a két évvel ezelőtti Ultimate Destruction alcímű Hulk-feldolgozást, az tudhatja mi vár rá megint: egy hatalmas, szabadon bejárható terület, millió küldetés, még több ellenfél, és rendkívül izgalmas, változatos pusztítás. Tankhajigálás most nem lesz, de a helikoptereket azért még mindig le lehet szedni egy jól irányzott motorral...

FILMES hírek

Van néhány film, illetve játék, melyekről a szokásosnál is kevesebb információ látott napvilágot, következzen minden, mi ezekkel kapcsolatos.

Alice (2008)

Három filmstúdión mentek át a jogok, míg eljutottak a Universalhoz, akik Sarah Michelle Gellarral a főszerepben akarják megvalósítani. Arról nincsenek információk, hogy az American McGee által írt eredeti és minden bizonnyal jó bizarr forgatókönyvből mennyi maradt meg.

Assassin's Creed (?)

Több filmes oldal szerint az öt nagy mozicég mindegyike megkörnyékezte a Ubisoftot a játék jogaiért, de állítólag eddig minden ajánlatot visszautasított a francia cég.

Gears of War (2009)

Ez lesz a New Line 2009-es nagy nyári blockbustere, szóval a GoW minden támogatást megkap. Stuart Beattie (Collateral, Karib-tenger kalózai 1) írja a forgatókönyvet, Len Wiseman (Die Hard 4) rendezi a filmet, és CliffyB lesz a producer.

Halo (?)

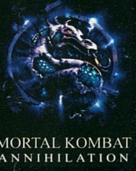
Eleinte minden álomszerűen ment: hatalmas költségvetés, Peter Jackson, mint producer, a Universal, mint gyártó. Azóta a Universal lelépett, mondván, a film túl drága lenne. Azóta minden kérdéses, a Microsoft a Halo 3 rekord-eladásaiban bízik – az reményeik szerint majd visszacsalogatja a filmeseket.

Hitman (2007)

Timothy Olyphant kopasz, és cseppet sem olyan kegyetlen, mint amit elképzeltünk Hitmanhez. Az amerikai bemutató novemberben lesz, de túl sok bíztatót még nem láttunk belőle.

TOPLISTA

A legrosszabb játékadaptációk



1. MORTAL KOMBAT 2
2. HOUSE OF THE DEAD
3. TOMB RAIDER 2
4. BLOODRAYNE
5. SUPER MARIO BROS.

FILMES hírek

Mortal Kombat 3 (?)
Állítólag már majdnem az egész filmet leforgatták, amikor 2006-ban megérkezett a Katarina hurrikán, és ez „pár hónapos késést okozott". Azóta sem láttunk belőle egy képkockát sem, ami valószínűleg jó dolog...

Prince of Persia (2009)
A forgatókönyvet Jordan Mechner írja, a producer Jerry Bruckheimer, a rendező pedig állítólag az első Múmiát is levezénylő Stephen Sommers. Reméljük ez azért jobb lesz...

Silent Hill 2 (?)
Eredetileg úgy volt, hogy a rendező és az író is visszatér a nagyobb költségvetésű folytatásra. Azóta mindketten leléptek (az egyik az Onimushát rendezi, a másik a Beowulfot írja), úgyhogy a film sorsa bizonytalan.

Splinter Cell (2010)
Teljesen új történet alapján készül a film, ám Tom Clancy teljes mellőzésével.

Tomb Raider 3 (?)
Bár állítólag megvan a forgatókönyv, és Angelina Jolie-t is szerződés köti a harmadik részre, a Paramount a bukástól félve nem mer belevágni a forgatásba. Hála az égnek!

R.I.P.
A következő bejelentett moziadaptációk sorsa már a biztos halál, a forgatásukat leállították: American McGee's Oz, Crazy Taxi, Deus Ex, Diablo, Duke Nukem, Fatal Frame, Hunter: The Reckoning, Nightmare Creatures, Perfect Dark, Psi-Ops, Quake, Vampire: The Requiem

TOPLISTA
A legjobb filmadaptációk

1. CHRONICLES OF RIDDICK
2. BLADE RUNNER
3. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
4. THE WARRIORS
5. THE GODFATHER

INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL

Gyártó > *Paramount, Lucasfilm*
Premier > *2008. május 22.*
Rendező > *Steven Spielberg*
Színészek > *Harrison Ford, Shia LaBeouf, Cate Blanchett*

A FILM: Bizony-bizony, jövőre visszatér végre Indiana Jones is, hogy még egyszer elfeledett kincsek nyomába eredhessen. A produkció körül ismét olyan emberek bábáskodnak, mint Steven Spielberg és George Lucas, így a popcorn-faktor 100%-ra garantált. A moziban ezúttal feltűnik majd Indy fia is, akit Shia LaBeouf fog megszemélyesíteni. A történetről szinte semmit nem tudni, a cím is csak lapzártánkkor nyerte el végleges alakját, ám a madarak azt csiripelik, hogy a sorozatnak nem szakad vége, hiszen éppen azért került az ifjabb Jones a filmbe, hogy később az ő nevével folytatódhasson a népszerű brand.

A JÁTÉK: A LucasArts tavaly mutatta meg először az új Indy-játékot. A kalapos régészt láttuk egy villamos tetején verekedni és hajókázni. Azóta teljes a csönd, így nem tudjuk, hogy ez a film alapján készül-e, vagy egy különálló, csak éppen a mozibemutatóhoz időzített alkotás lesz-e.

THE CHRONICLES OF NARNIA 2 ÉS GOLDEN COMPASS

Gyártó > *Walt Disney és New Line Cinema*
Premier > *2008. május 18. és 2007. december 1.*
Rendező > *Andrew Adamson és Chris Weitz*
Színészek > *Ben Barnes, Warwick Davis, Nicole Kidman, Daniel Craig*

A FILMEK: Mióta Harry Potter megdöntött minden rekordot a könyvek és a filmek között megszaporodtak a misztikus történetek, melyekben átlagos gyerekek válnak hihetetlen kalandok részeseivé. Ezek közé az alkotások közé sorolható a Narnia folytatása és a Golden Compass is: az egyikük folytatja a már ismert gardróbos történetet, míg a másik egy kislányt helyez a középpontba egy másik varázslatos világban. A két mozit összeköti a beszélő állatok hada, amiktől mi a szerkesztőségben idegbajt kapunk, ahogy az összes hasonszőrű mozitól, amelyekről lerí, hogy csak azért készültek, hogy a stúdiók minél több pénzt legombolhassanak a kisgyerekes családokról.

A JÁTÉKOK: És ha már a mozijeggyel megvágták a családot, a játékverziót is be lehet dobni a kosárba. A Narniát a Disney készíti, az iránytűt a Sega, de abban megegyeznek, hogy mindkettő az akcióra épít. Az előbbi legfontosabb vonása, hogy háromfős kooperatív-mód lesz benne, és helyenként egészen gyönyörű, utóbbiban is három karakter van, de csak egyedül lehet játszani, plusz rendkívül ronda is. Ha már muszáj választani, a Narniára voksolunk...

SPEED RACER

Gyártó > *Warner Bros*
Premier > *2008. május 9.*
Rendező > *Larry és Andy Wachowsky*
Színészek > *Emile Hirsch, Christina Ricci, Matthew Fox*

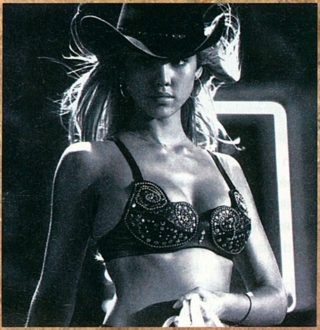
A FILM: A Mátrix alkotói, a Wachowsky-testvérek ismét egy igen látványos mozival készülnek a 2008-as moziidényre. A meglehetősen pocsékra sikeredett V, mint Vérbosszú után egy, a hatvanas évekből származó japán anime-sorozat, a Speed Racer adaptációja várható tőlük. Az eredetiben Speed küzd egy autóversenyen az áhított trófeáért Mach 5 nevű járgányával, amit még az apja tervezett. Nem tudni, az amerikanizált változat mennyire lesz hű az eredetihez, mi mindenesetre abban bízunk, hogy a Mátrixhoz hasonló filmes élményben lesz részünk és nem egy, a V-hez hasonló silány feldolgozás jön a mozikba.

A JÁTÉK: Sajnos úgy néz ki, hogy a Speed Racer feldolgozása nem készül PC-re – pedig ebből a kategóriából (versenyzés plusz küzdelem) nagy hiány van a mi platformunkon. Hogy pontosan miként is fog működni a Wachowskyék által megalkotott car-fu rendszer, azt nem tudjuk, mindenesetre nehezen tudjuk kizárni a fejünkből a kerekeikkel kalimpáló autók látványát…

A Mach 5 modellje nagyon rendben van, reméljük a hangja is az eredeti lesz

SIN CITY 2

Gyártó > *Troublemakers*
Premier > *2009.*
Rendező > *Frank Miller, Robert Rodriguez*
Színészek > *Clive Owen, Jessica Alba*



Reméljük Jessica Alba játékbeli modellje is annyi izgalmat fog okozni, mint az igazi…

A FILM: Az első rész bemutatása után nem sokkal már hallani lehetett arról, hogy Robert Rodriguez és Frank Miller folytatni akarják hatalmas sikert arató alkotásukat. A hírek szinte azonnal szállingózni kezdtek, ám a Tarantinoval közösen véghezvitt Grindhouse-bukta után hirtelen csend támadt, úgy tűnt a stúdió megvonta a bizalmat az alkotótól. Azóta sem lehet semmi biztosat tudni, a premier állítólag valamikor 2009-ben lesz, hisz Rodriguez előbb befejezi a Barbarella című filmjét. Mi drukkolunk a filmnek, hiszen az elsőt imádtuk, és szívesen vennénk egy hosszabb Sin City szériát is!

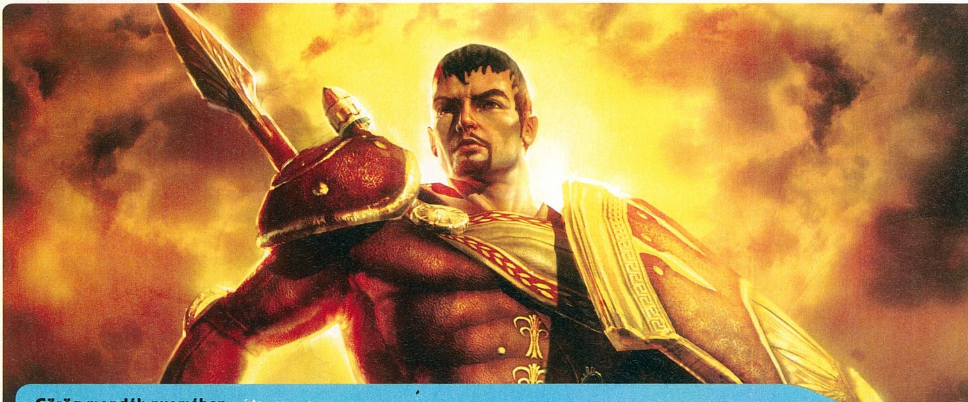
A JÁTÉK: Bár a film sorsa egyelőre eldöntetlen, a képregényeket alapul véve a Red Mile nevű stúdió akciójátékot készít, méghozzá a rajzoló Frank Miller közreműködésével. A legnagyobb gond, hogy a Red Mile eddig kizárólag ultragáz játékokat készített, reméljük ez a sorozatuk most nagy hirtelen megszakad…

HELLBOY 2: THE GOLDEN ARMY

Gyártó > *Dark Horse*
Premier > *2008. július 11.*
Rendező > *Guillermo del Toro*
Színészek > *Ron Perlman, Selma Blair, Doug Jones*

A FILM: Bár a Hellboy első része nem volt hatalmas anyagi siker, a kritikusok és a rajongók egyaránt szerették, így Guillermo del Toro belevághatott a második részbe. A hazánkban forgatott alkotás az eddigi információk szerint sokkal misztikusabb lesz elődjénél, ám a cél ezúttal is a világ megmentése lesz, s a feladat természetesen Hellboyra és csapatára fog hárulni. Az első részből megismert összes szereplő visszatér a folytatásban, a forgatókönyvet ezúttal is del Toro írja, így minden bizonnyal legalább olyan jól fogunk szórakozni, mint az első rész esetében.

A JÁTÉK: A film alapján nem készül játék. Ez a Konamit nem akadályozta meg abban, hogy a képregények alapján ne üssön össze egy, szerintünk gyenge közepesnek tűnő játékot. Ehhez ugyan megszerezték a film főszereplőinek hangjait, arcvonásait, de ez nem menti meg a játékot – úgyhogy nem is akkora baj, hogy nem készül el PC-re.



Görög mondák nyomában írta · Kredenc

RISE OF THE ARGONAUTS

fejlesztő > Liquid Entertainment kiadó > Codemasters
web > www.codemasters.com/argonauts

A Liquid Entertainment stúdiót Ed Del Castillo, a C&C-széria producere és Michael Grayfold, a Legend of Kyrandia programozója alapította 1999-ben a kaliforniai Pasadenában. Első játékuk, a 2001 novemberében debütált Battle Realms azonnal meghozta számukra az elismerést. A folytatás már jóval hullámzóbb: a Gyűrűk Ura és a D&D stratégiájuk erős közepes volt, a Született feleségek feldolgozása meg még olyan se... Az újabb zajos siker még várat magára...

Amikor a katonaság alatt Ovidius „Átváltozások" című művét olvasgattam, és az őrmesterem megkérdezte hogy „ez valami sci-fi?", nehéz helyzetbe kerültem, de valahogy, egy kényszerű „olyasmi, csak az ókorban játszódik" válasszal kivágtam magam. Pedig a görög mitológia az emberiség kultúrkincsének része, alapvetés. A Titan Questet elkészítő Iron Lore épp ezért dicsérhető: talán sok fiatal kedvet kap, és belekortyol ebbe az üdítő és szinte kimeríthetetlen forrásba. Persze Brian Sullivan csapatának az ipar is sokat köszönhet: egyszerre több műhelyben csaptak homlokukra a dizájnerek: hát persze – mitológia! Végre ki lehet törni az orkos-elfes fantasy-béklyóból, ráadásul az ismerős hősök és helyszínek plusz élményt adnak a játékosnak. Így aztán nem meglepő, hogy sorozatban készülnek az ily témájú hack 'n' slash címek: a Loki a Cyanide stúdiótól, a Numen a Cinemaxtól – no és cikkünk tárgya az inkább autós játékairól ismert Codemasters gondozásában.

MÍTOSZT ÁTÍRVA

Bevallom, a téma szerelmeseként kissé felzaklatott, hogy a srácok meglehetősen átírták a mitológiai eseményeket a játék kedvéért. Az ismert történettől eltérően Iaszón a sztori elején épp esküvőjét tartja, amikor megtámadják és megölik menyasszonyát. Azért indul útnak az Aranygyapjúért, mert ez a legendás cucc képes feltámasztani a holtakat, így hősünk visszahozhatja kedvesét az élők sorába. Az argonauták soraiban is történtek változások, a srácok itt is a műfajhoz igazították a mítoszt, így kerülnek hajónkra olyan figurák, mint a puszta kézzel harcoló, végtagokat kiszaggató óriási Herkules, az íja húrját ördögien pengető Atalanté, vagy épp Akhilleusz, Perszeusz, Odüsszeusz. Az én szememben ez

Vegyes társaság gyűlt össze a strandon, ebből nem lesz közös lángososzás

Perszeusz

Danaé argoszi királylány és Zeusz fia, Medusza gorgó legyőzője, Androméda megmentője és később férje, a diszkoszvetés feltalálója. A játékbeli jelenléte elég durva csúsztatás, hiszen jó pár generációval korábban élt, mint Herkules, lévén ő a hérosz ősapja...

Heraklész díszes övét az előző évi tömpe ujjak viadalon elért rekordjáért kapta

Odüsszeusz

Az egyik legismertebb görög hős, Ithaka szigetének királya, Laertész fia, felesége Pénelopé, fia Télemakhosz. Homérosz eposzából ismerjük történetét, kalandos utazását, ravaszságát, leleményességét, Tróját az egyik mondaváltozat szerint az ő falova révén sikerült bevenni. Nem volt argonauta, ám a kalandok egy részén osztozott.

"Hajónk, az Argó is egy külön karakter lesz, még fejleszteni is lehet"

a kicsavarás egy pici rossz pont, de ha jó lesz a játék, talán ennyit elnézhetünk neki...

Iaszón tehát az Argó fedélzetén bejárja az Égei-tengert, melyen 15 sziget várja a kalandozókat pompás városokkal, buja dzsungelekkel, millió veszéllyel. Mindegyik földdarab egy-egy saját legendát kínál, a fő cél általában egy mágikus tárgy fellelése, ami többnyire együtt jár egy méretes főellenség kiiktatásával is. A főfeladat megoldása megváltoztatja a sziget státuszát, új eseményeket generál, új NPC-k jelennek meg, így a későbbi visszatérés is rejt meglepetéseket. Iaszón egy-egy helyről nemcsak új argonautákkal és fegyverekkel, hanem friss képességekkel is távozik, mindez valahol másutt új mellékküldetéseket tesz megoldhatóvá, elérhetővé. A készítők ígérete szerint egy-egy szigeten – melyek bármely sorrendben bejárhatók (az utolsó, az Aranygyapjút rejtő Kolkhisz kivételével) –, ha minden missziót meg akarsz oldani, és mindent fel akarsz fedezni, jó két órát tölthetsz el az első alkalommal.

Héraklész

Félisten, argonauta, Zeusz és egy halandó asszony fia. Zeusz felesége emiatt egész életében szivatta: megőrjítette, így Héraklész megölte feleségét és három gyermekét, majd amikor a mükénéi király szolgálatába állt, szintén Héra közbenjárására tizenkét gyilkos próbát kellett végrehajtania. Végül egy kentaur mérgező vérétől halt meg; halála után istenné vált.

Külön móka, hogy hűen a görög mitológiához, hőszunkat négy isten – Apolló, Arész, Athéné, és Hermész – kíséri útján, akik különféle, rájuk jellemző képességekkel ruházzák fel őt a maguk territóriumán, ám míg egy-egy akció örömmel tölt el egyeseket, másokat haragra gerjeszt, és lehet, hogy a legrosszabb pillanatban sújt le reánk a mennyei düh...

HŐSSEL INDULVA

Számomra az egyik leghálásabb ötlet, hogy ezúttal nem egy nullás szintű, ágyékkötős, bugylibicskás lúzerrel kell nekivágni a kalandoknak, és több ezernyi „aprójószág" feltrancsírozásával feltápolni őt a megfelelő szintre. Iaszón Iólkosz királya, van klassz fegyvere, vértje, kellő harci tudása, ezt lehet aztán a kalandok során tuningolni. További jó pont, hogy nincsenek menük,

Ez nem valami sámáni társastánc, éppen agresszív karóbahúzás zajlik

Akhilleusz

Péleusz mürmidóniai király és Thetisz tengeri istennő fia. A görög héroszok archetípusa. Részt vett Trója ostrománál, és megölte Hektórt, végül Parisz két nyila végezte ki, melyeket Apollón isten irányított. A hiedelmek szerint lelke Leuké szigetére költözött, s ott folytatta boldog életét. A játéktól eltérően „igazából" ő nem vett részt az Aranygyapjú felkutatásában.

sőt nincs tárgylista sem; a készítők nem akarják elvonni a figyelmet a játékélményről, ehelyett a sztorira, a játékmenetre, a gazdagon berendezett világra irányítják a figyelmet. Jogosan merül fel a kérdés, hogy ha nincs készlet, mi van a zsákmányolással. Nos, ha találsz egy cuccot, egyetlen dolgot kell eldöntened: megtartod-e, vagy sem. Ha igen, hősödre kerül, ha nem, automatikusan elnyeli az Argó gyomra. A hatalmas hajó ugyanis egy „úszó bázis": a szigeteken begyűjtött értékes cuccoktól nemcsak kívülről lesz szebb, de mint a HoMM egy-egy városát, fejlesztheted is fegyverkovácsokkal, papokkal, egyéb NPC-kkel.

A fenti elgondolás másik alapvetése, hogy a dialógusok sokkal fontosabbak, mint más hasonszőrű játékban, sőt kölcsönhatásban vannak hősöddel: a válaszaid kihatnak az ő fejlődésére. Nem kell persze bonyolult szisztémára gondolni: az egyes feleletek egy-egy isten kedvére tesznek, és az így szerzett tapasztalati pontokat eme felsőbb lényhez tartozó képességfa fejlesztésére fordíthatod csak – ám vigyáznod kell, mert ha elkezded valamelyik istent nagyon „tolni", a többiek a mellőzésüket megtorolhatják. Ugyanez érvényes tetteidre is. Húsz driád megölése, a barlang felfedezése, ahol a bébi-Zeuszt rejtegették, egy NPC meggyőzése beszélgetéssel egy-egy „Deedet", azaz cselekedetpontot ér. Ezeket az utadba kerülő templomokban felajánlhatod bármelyik istennek – a többit lásd fent...

AKCIÓBAN DÚSKÁLVA

A srácok az alapoktól újragondolták az akciókat is, melyek sokkal intenzívebbek, mint más szerepjátszós „kollégáknál". Valós idejű támadások, „egy ütés-egy halál" mozdulatok, kombók, cselek, kitérések, moziszerű, zaftos-véres jelenetek fémjelzik mindezt. A fegyvereknek nagyon nagy szerep jut ebben a rendszerben, az éles kardok, halálos lándzsák látványos sebeket ejtenek ellenfeleinken, no és persze viszont, hőseinken is – a játék speciális alrendszerének hála, mely figyeli az eseményeket és a textúrákat ennek megfelelően látja el újabb rétegekkel, minden vágásnak és szúrásnak véres nyoma marad a testeken. A pajzsok sem mindenhatóak, pár jól irányzott buzogánycsapás könnyen szétforgácsolhatja azokat. Mindezeket egy új, saját fejlesztésű dinamikus animációs rendszer kelti életre, mely helyzetérzékeny, azaz a szituációból, héroszod és ellenfele helyzetéből, mozgásából, reakciójából építi fel a mozdulatokat, így ez állandóan változó, azaz nem előre letárolt mozgássorokat fogsz látni. Mivel a testek valósághűen vannak lemodellezve, a karok, lábak, a fej és törzs a többitől függetlenül mozgatható (például egyetlen gombnyomással blokkolsz egy ütést ballal, és ezzel egy időben egy hatalmas lendítéssel lefejezed ellenfeled), az egész látvány összhatásában rendkívül valós és élethű.

> „A mitológiát ugyan szabadosan kezeli, de az akción ez nem ront"

Társaid, az argonauták is igazi partnerekké válnak az akciókban. Az öt fő „hajósból" egyszerre kettőt vehetsz magad mellé; őket ugyan közvetlenül nem irányíthatod, ám a jól kidolgozott mesterséges intelligenciának hála komoly szerepet vállalnak az ütközetekben. A gép folyamatosan kiértékeli a helyzetet, és attól függően, hogy az általad irányított laszón milyen közel van a többiekhez, hajtja végre a válaszreakciókat. Ha például Herkulest veszed magad mellé, ő nagy kedvvel hajigálja és tépi szét az ellenfeleket, ám amennyiben egy támadódat a közelébe tereled, beindul a kombó: hegynyi társad magához szorítja az áldozatot, akit így egy mozdulattal korrektül kivégezhetsz. Ugyanígy, ha sokan rontanak rád, elég megfelelően közel hátrálni Atalantéhoz, és a leányzó pár jól irányzott nyíllövéssel könnyen kiment a szorult helyzetből.

JÖVŐBE NÉZVE

Bár a cikkben a látványról nem sok szó esett, de erről mindig nehéz beszélni; a cucc a PC mellé PS3-ra és X360-ra érkezik, és az Unreal 3 motor hajtja, melyhez ugye sokat már nem kell hozzátenni, az eddig látottak igazolják a sejtéseket: betyár jól néz ki a cucc, az animáció tényleg fantasztikus, az egész játékmenet filmszerű. Ha minden igaz, a játékban kétszemélyes kooperatív mód is helyet kap, ami tovább emelheti a címet a kívánságlistánkon – nagyon reméljük, hogy egyrészt ez PC-re is átkerül, másrészt meg a Kane & Lynch-től eltérően online is elérhető lesz. A jövő évi megjelenésig pedig kiolvashatjuk (ismét) Robert Graves „Az aranygyapjú" című remek regényét, hogy képben legyünk. Mondjuk, e könyv a játéktól függetlenül is ajánlható és fogyasztható...

Tíz fogorvos közül kilenc itt Colgate-et vetne be, de talán a tizediknek, a menekülőnek lenne igaza

Atlanté

Vadásznő. Apja fiút várt, így az újszülött csajt kitette egy hegyre, ahol nőstény medve szoptatta, majd vadászok nevelték fel (nem fordítva...). Később kérőit futóversenyre késztette: előnyt adott, majd teljes fegyverzetben nekiiramodott – akit utolért, megölte. Végül Melanión felsége lett, de férjével Zeusz szentélyében szeretkezett, így az mindkettejüket oroszlánná változtatta.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%	7.0
VÁRHATÓ SIKER		

Erősen akcióra kihegyezett RPG, újszerű elemekkel, látványos tálalásban, a görög mitológia gazdag forrásából merítkezve. Ha csak valamit nagyon el nem szúrnak, a Liquid ismét sikerjátékot tehet le az asztalra.

)(REDENC

PRO: A mitológiai alaphang, a tálalás, a játékélményre és az akcióra fókuszálás mind sikergyanús

KONTRA: A multi még lóg a levegőben, és az UE3 optimalizálása is hátravan...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2

© 2005 - 2007 TRIUMPH STUDIOS B.V. ("TRIUMPH"). MINDEN JOG FENNTARTVA. A "CODEMASTERS"® EGY BEJEGYZETT MÁRKANÉV, MELYNEK A TULAJDONOSA A CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). AZ "OVERLORD"™ A TRIUMPH VÉDJEGYE. A CODEMASTERS CÉGEMBLÉMA A CODEMASTERS VÉDJEGYE. MINDEN TOVÁBBI SZERZŐI JOG VAGY VÉDJEGY AZ ADOTT TULAJDONOS TULAJDONÁT KÉPEZI, FELHASZNÁLÁSUK ENGEDÉLYHEZ KÖTÖTT. A JÁTÉK FEJLESZTŐJE A TRIUMPH, KIADÓJA A CODEMASTERS.

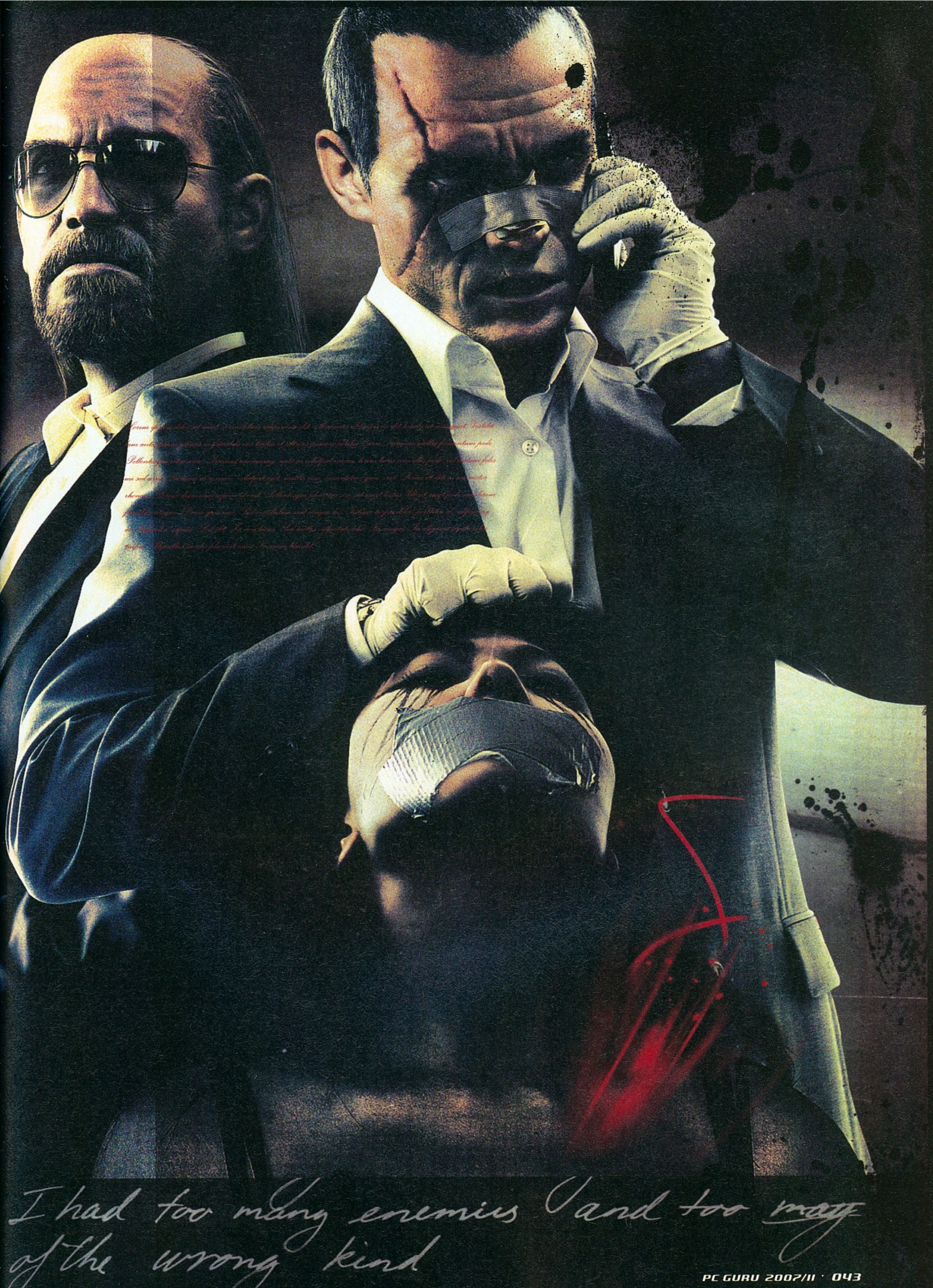
KANE & LYNCH DEAD MEN™

A sidekickek, azaz a főhőst segítő, kisebb jelentőségű karakterek hosszú és kalandos története a testvére soványabb és magasabb árnyékaként szereplő Luigtől Morton, a beszélő koponyán át Alyxig gyakorlatilag egyidős a komolyabb történettel rendelkező grafikus játékokéval (no persze előtte a filmekben már megjelentek), igazán fontos és hangsúlyos szerephez azonban még egyikük sem jutott a játékos irányította igazi főhős mellett. A dán fiúk most éppen arra készülnek, hogy ezekről a háttérbe szorult figurákról alkotott képet gyökeresen megváltoztassák, és valami olyat alkossanak a témában, amitől leesik az állunk. Kane és Lynch története két kétes alakról szól, akik kényszerű szövetségre lépnek egymással, melynek minden pillanatát hevesen gyűlölik. A játék kezdetén a siralomház felé zötykölődő hőseink ráadásul a körülmények alakulásában sem lelhetnek vigaszt, hiszen a fejlesztők bevallása szerint a két fickó cseberből vederbe esik és a kanosszának csak a kezdete – ha mégoly bíztató is –, amikor a rabszállítót állig felfegyverzett fegyveresek támadják meg, és kiszabadítják mindkettejüket.

Kane számára ráadásul az orrából egy ökölcsapás nyomán kiserkenő vér mellé némi keserűség is keveredik a szabadság ízéhez, hiszen mire Lynch a támadás előtt felhívja rá a figyelmét, hogy érdemesebb lenne összehúznia magát az ütközés előtt, már rég beletörődött sorsába. Az egykoron békés családi életet élő férfi sorsa akkor siklott félre, amikor otthon tartott önvédelmi fegyvere kisfia kezében dördült el, kioltva annak életét. A tragédia és a széthullott család elől külföldre menekülő férfi zsoldosnak állt, mely szakmának néhány röpke év alatt minden csínját-bínját elsajátította. Karrierje viszont kettétörik, amikor ujjat húz a Hetek nevű, titokzatos alvilági szövetséggel. A pontos részleteket homály fedi, mindössze annyi biztos, hogy a bűnbanda rendkívül mérges a főszereplőre egy bizonyos venezuelai incidens okán, és a szöktetés, családja túszul ejtése és az, hogy még Lynchet is a nyakába akasztották csak az első lépések bosszújuk beteljesedése felé.

Egy adrenalindús közös élmény egy nagyszerű, sírig tartó barátság kezdete lehet

Ami Lynchet illeti, az ő történetének nagy részét zavart elméjének sűrű leple rejti el. Ami biztos, hogy egykoron ő is nor-


I had too many enemies and too many
of the wrong kind

Vagy a grafikusok baltázták el a csempe effektjét, vagy a takarítók hagyták félbe a felmosást

málisi életet élt, amíg tudata el nem kezdett darabokra hullani. A gyógyszerezés sem segített rajta, ráadásul egy nap holtan találta feleségét, és maga sem tudja, volt-e köze a halálához. A bíróság már nem volt ilyen bizonytalan, és egyenesen a halálsorra küldte, hogy aztán végül ismeretlen okokból Kane nyakán kössön ki, és vérebként lesse, hogy az a Hetek kívánságának megfelelően cselekszik-e.

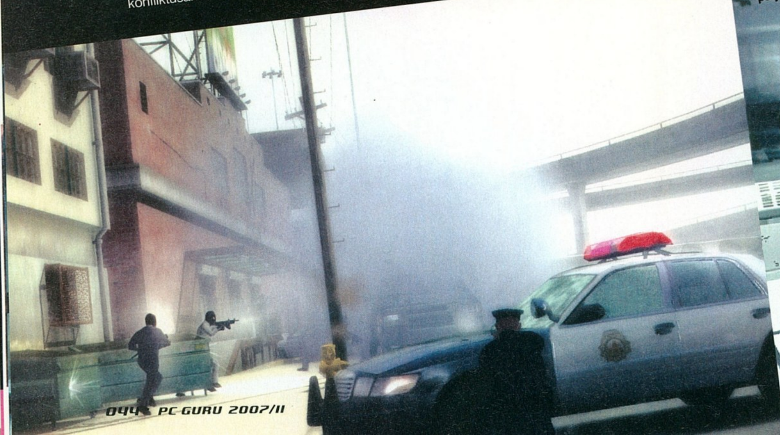
KETTEN EGY HADSEREG ÉLÉN

Adott tehát egy kontrollálhatatlan pszichopata és egy, a sorsát rezignáltan tudomásul vevő, leszegett fejjel előre nyomuló profi, akit nemcsak az imént említett társa, de megbízói, sőt, az általuk fogva tartott lánya is a pokolba kíván. Kettejük konfliktusai meghatározó részét adják a játéknak, olyannyira, hogy még a pályák töltése alatt is annak lehetünk tanúi apró jelenetek formájában, ahogy egymást oltogatják. A Kane & Lynch a legjobb akciófilmek dramaturgiai vonásait eleveníti fel ugyan, de mégsem interaktív filmről beszélünk, a hangsúly az akción van. A moziszékekben átéltekhez hasonló hangulat megteremtéséhez azonban elengedhetetlen, hogy szűkebb korlátok közé szorítsák a játékost, így nem várhatjuk, hogy tevékenységünk bármiféle kihatással lesz a cselekményre, ám a linearitás megtűréséért cserébe felejthetetlen élményt ígérnek a fejlesztők.

„Meglepően szép grafika, élvezetes harc, és két rendkívül ellenszenves főszereplő”

Kane feladata, hogy a Hetek orra elől meglovasított venezuelai zsákmányért maradéktalanul kárpótolja őket, és a szűkös határidő megköveteli, hogy ne csigatempóban végezze feladatát. Ehhez pedig egy kisebb hadseregre lesz szükség, akik segítenek a szajré pótlásában.

A címszereplők mellett tehát a második meghatározó eleme a játéknak csapataink irányítása lesz. Túl bonyolult, magas szintű szervezőkészséget és logisztikai felkészültséget igénylő utasításoktól nem kell rettegnünk, egy-két kattintásba és billentyűleütésbe kerül mindössze, és cimboráink máris tüzet zúdítanak támadóinkra, a kívánt helyre mozognak, vagy körénk csoportosulnak. Minden idegenvezető álma ez, és a beszámolók szerint már a korai verziókban is majdnem olyan pofonegyszerűen működik, mint amilyennek hangzik, ráadásul csapatunk tagjai el vannak látva megfelelő mennyiségű intelligen-



Aki nem teszi jól a dolgát, azt ezennel ünnepélyesen hátbalőjük

KANE & LYNCH DEAD MEN

ciával ahhoz, hogy ne kelljen lemmingekként
terelgetni őket – a megfelelő utasításra lekötik
a támadókat, míg mi a hátuk mögé kerülünk,
vagy élő pajzsként szolgál- va segí-
tik az előrejutást. A köny-
nyebb nehézségi szinte-
ken pedig még ezekre az
egyszerű utasításokra sem
lesz szükségünk, mivel a
fokozatokon lefelé halad-
va szépen jelentőségüket
vesztik a megfelelő helyen
és időben kiadott paran-
csok, elég mindössze, ha jó
példával járunk elöl az AI szá- má-
ra, és zsoldosaink hűen követik min- den
lépésünket. Ha úgy látják tőlünk, lábujjhe-
gyen osonnak, ha vérszomjasan viselkedünk,
dervisként tombolva rohannak előre, szitává
lőve mindent, ami szitává lőhető.

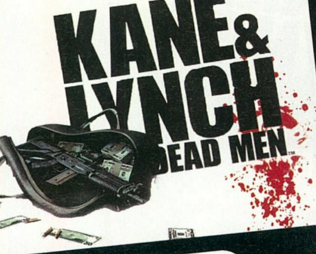
Ami azt illeti, a rombolás kiemelt szerephez jut
a játékban. Akár a nyílt sisakos, akár a csend-
ben osonós, társakat oldalba küldős, stratéga
harcmodort választjuk, gyakran kényszerülünk
fedezékbe húzódni a legváratlanabb helyeken,
tömegből felbukkanó, süvítve száguldó golyó-
kat felénk röptető rendvédelmi erők elől, és
hogy garantáltan ne lapítsunk sokáig ebben a
helyzetben, ha nem is teljesen, de addig a szin-
tig egész biztosan leamortizálódnak az oszlo-
pok, bútorok és mellvédek, hogy újat kénysze-
rüljünk keresni. Ebből természetesen nem
csak hátrányunk, de előnyünk is származik,
hiszen így lehetőségünk van a vijjogó rend-
őrautó mögül kikandikáló tányérsapka
tulajdonosának becserkészése helyett
arra is, hogy a járgánnyal együtt a leve-
gőbe röpítsük, amit egyébként a legjobb
ak- ciófilmes hagyományoknak megfelelően
néhány lövéssel meg is tehetünk.

MESTERSÉGES ÉRZELEM

Persze az IO-s srácoknak nem célja, hogy
fe- dezékről fedezékre menekülve Lynch-
éhez hasonló tudatzavar fejlődjön ki a játéko-
sokban, lesz alkalom a szusszanásra a pályák
közben is, és a pár perces nyugalom a röpkö-
dő golyóktól ragyogó alkalmat kínál a fegyver-
tárunk újraszervezésére is. A taktikusabb já-
tékokból megszokott puska-pisztoly-gránátok
szabvány felszerelés jelent némi korlátozást
az akció során, de az ilyen csendes pihenő-
ket kihasználva nyugodtan átgondolhatjuk az
arzenált, és rögtönzött bolhapiacot rendezve
cserélgethetünk a zsoldosainkkal, amíg kissé

Skizo

Bár Lynch betegsége a minden kisisko-
lás által széles vigyorral sorolt szexuá-
lis aberrációk mellett a leggyakrabban
közszájon fogó elmezavar, sokan mégis
tévesen a több személyiségre hasadt
elme állapotával azonosítják. A leghite-
lesebben az Egy csodálatos elme című
filmben ábrázolt betegség legáltaláno-
sabb jellemzője, hogy tiszta és zavart
állapotok váltogatják egymást, és utób-
biakban az a meggyőződés uralja a be-
teget, hogy a világ ellene fordult, ami-
ről hangok és tévképzetek tájékoztatják
– félre. Bár ilyenkor tényleg lehet ön- és
közveszélyes az illető, gyógyszerekkel
sikeresen elnyomhatók a skizofrénia ak-
tív tünetei.

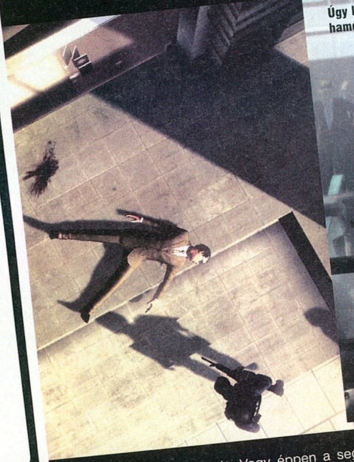


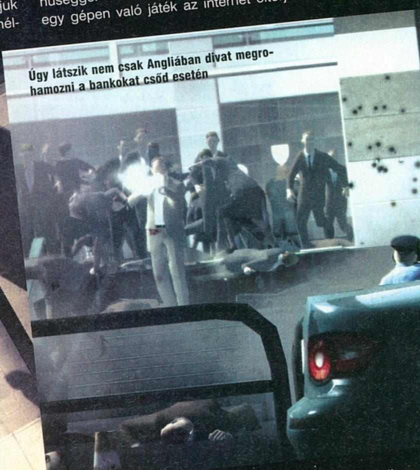
elégedettebben nem tudunk a borús jövőbe tekinteni. Némileg színesíti ezeket a tranzakciókat, hogy a cseréknél nem csak azt kell figyelembe venni, hogy ne maradjon fegyver nélkül senki, de a mesterséges intelligencia megjegyzi, ha rosszul bántunk egy-egy társsal, előfordulhat, hogy nem lesz hajlandó megválni javunkra az áhított fegyvertől. Sőt, lehetünk akármilyen mézes-mázosak, ha úgy ítélik meg, hogy a helyzet nem alkalmas arra, hogy az ő kárukra variáljuk fegyvertárunkat, minden lelkiismeretfurdalás nélkül megtagadják a cserét. Vagy éppen a segítségnyújtást, ha akció közben jut eszébe korábbi szemétkedésünk. Néhány golyó ugyanis nem feltétlenül jelenti az utolsó mentéshez való visszatérést, Lynch-csel sorsközösséget vállalva az egész csapat adrenalin-injekciókat hurcol magával, amivel néhány pillanat alatt újra csatarendbe állíthatók az elesett harcosok.

További változatosságot hoznak a játékmenetbe a különféle gránátok, melyekkel nem csak felrobbanthatjuk vagy lángra lobbanthatjuk ellenfeleinket, de össze is zavarhatjuk őket, ha a füst- vagy könnyűgázgránátokat választjuk. A hatás azonban nem csak támadóinkra, de társainkra, sőt az általunk irányított szereplőkre is érvényes, így érdemes fokozott óvatossággal bánni velük. Ezt feladni egyedül akkor tanácsos, ha a felénk dobott gránátot a feladóhoz szeretnénk visszajuttatni. Sok játékos imája talált meghallgatásra, amikor a dán srácok úgy döntöttek, hogy lehetőséget kapunk a füstöt okádó dobozokat felkapni és azon melegében visszafordítani a feladóhoz.

PLATFORMKÖZI BUKTATÓK

Mint azt nem is olyan rég bejelentették, a Kane and Lynch majd minden újgenerációs platformon tiszteletét teszi, ami jó néhány kockázatot is hordoz magával. A konzolon oly kényelmes környezetfüggő viselkedése a billentyűparancsoknak, melyek segítségével lazán vetődhetünk fedezékbe vagy választhatunk közel- és távolharc között, PC-re átültetve gyakran bizonyulnak nyűgnek, és a képeken valóban nagyszerű látványnak, amit az IO saját fejlesztésű motorja a képernyőkre bűvöl sem tudni, hogy mi az ára, ha egy verzión belül több platform kiszolgálásáról van szó. A legnagyobb aggodalmat azonban a kooperatív játékmóddal kapcsolatos baljós jelek kelthetik, melyek arra mutatnak, hogy az online koop nagy valószínűséggel kimarad majd a játékból, márpedig az egy gépen való játék az internet elterjedése óta nehezen elképzelhető és ritka megoldás. Pedig az erre vonatkozó ígéretek kecsegtetőek, Lynch bőrébe bújva nem pusztán a külsőnk változik meg, de az érzékelt világ is a skizofrén elme által torzítva jelenik meg, ráadásul arról sem feledkezhetünk meg, hogy a két főszereplő céljai is teljesen különbözőek. Az interneten keresztüli multiplayer szerencsére teljesen nem marad ki a játékból, korai nyilatkozatok alapján sejthető, hogy kébszülnek valamire a srácok, de bővebbet még nem voltak hajlandóak elárulni, félve, hogy valaki meglovasítja az ötletet. A 2007 novemberi megjelenés vészesen közel van már, remélhetőleg hamarosan erről is lekerül a fátyol.

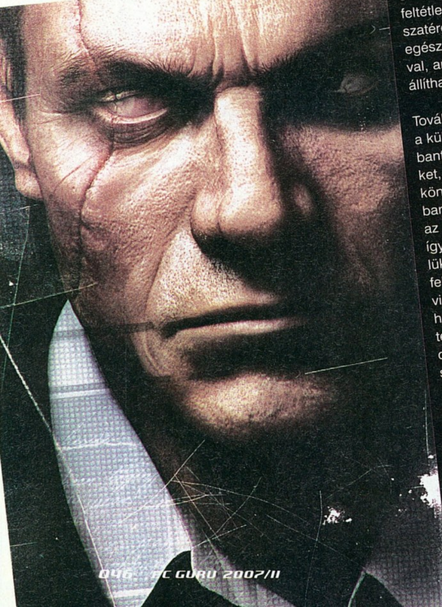




Úgy látszik nem csak Angliában divat megrohamozni a bankokat csőd esetén

Kipróbáltuk

Lipcsébe kiküldött szerkesztőink kipróbálták a játékot, nekik adnám át a szót: A harc izgalmas, embereink pedig egész intelligensek voltak. Érdekes húzás, hogy ha elfogy az életerőnk (a szokásos bevörösödik-a-kép megoldást alkalmazza a játék sebzésre), a földre esünk, de ha pár másodpercen belül odaér egy cimbora, akkor felgyógyíthat minket. A harc élvezetes volt, főként a lerombolható fedezékek miatt – ezek ugyanis ráveszesnek, hogy folyamatosan manőverezz. Már éppen beszéltük Sasával, hogy sort fogunk keríteni egy kooperatív végigjátszásra, amikor Jens beszélgetés közben elejtette, hogy csak osztott képernyős koop lesz. Ez jól keresztbe is vágott a lelkesedésünknek; ilyen kőkorszaki megoldást nem vártunk volna ettől a csapattól...



PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	90%	
VÁRHATÓ SIKER		8.0

Megfelelően kivitelezve igazi csemegének bizonyulhat a játék, a stúdió előélетét tekintve pedig nem éppen elveszettek az ezirányú remények. A megfelelően implementált kooperatív mód hiánya viszont sajnos a hab hiánya lehet azon a bizonyos tortán...

JATFIELD

PRO: Látványos és pörgős akciójátéknak ígérkezik, újszerű játékelemekkel és igazi történettel.

KONTRA: A túlzott linearitás megkeserítheti az élményt...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2007 Q4

KANE & LYNCH DEAD MEN™

Interjú Jens Peter Kuruppal

A Games Convention alkalmával természetesen az Eidosnál is jártunk, a Kane & Lynch-et is láttuk. A fél órás bemutató során Jens Peter Kuruppal a játék fejlesztését vezető direktorral beszélgettünk Kane-ről és Lynch-ről, valamint a kopasz bérgyilkosról...

PC Guru: Hello! Az első kérdésünk, hogy Lynch, az őrült, egy agresszív állat, miként fog megjelenni kooperatív játékban?

JPH: Erről még nem beszéltünk sokat... A lényeg az, hogy ha nem jut gyógyszerhez, akkor Lynch átmegy berzerker-módba. Több sebzést bír ki, nagyobbat sebez – és ami a legnagyobb poén, látomásai lesznek. A civileket is rendőrnek látja, így aztán nyilván elkezd közöttük is rendet tenni. Felé repülő gránátokat, robbanásokat lát, így a semmi elől is elvetődik. Néha véres lesz a képernyő, és nehezebben céloz, máskor meg a színek tűnnek el kis időre – szóval lesz gondja az öregnek, az biztos.

PC Guru: Bevalljuk, ezt a tokiói pályát már elég sokszor láttuk a képeken, videókon – miért ezzel demózzátok mindig a játékot?

JPH: A tervek szerint most egy másik pálya lett volna bemutatva, ám az a verzió az utolsó pillanatban bugok ezreit kezdte el produkálni, úgyhogy maradt a B-verzió, Tokió. De legalább most nem a bankos részt látjátok, hanem az utána következő menekülést, ahol az utcán kell a csapatot vezetni. Egyébként meg nagyon szeretjük ezt a pályát, mert nagyon változatos. Vannak benne csöndesebb részek, és van benne rengeteg parázs tűzharc is. De még ezek is eltérőek: vannak benti részek, ahol négy fal között kell lövöldözni, és ugye van, amikor a nyílt utcán – szóval ez tartalmaz mindent, amit a Kane & Lynch tud.

PC Guru: Ha lesz siker, nyilván lesz folytatás is – gondolkodtatok már, hogy mit lehetne újítani?

JPH: Nem állítom, hogy nem gondolkodtunk a dolgon, de a tény az, hogy az erőforrásaink jóval több, mint 99 százaléka erre a játékra összpontosul. Ez azt jelenti, hogy száz IO-alkalmazott, plusz egy csomó szerződéses ember dolgozik a programon. Az online kooperatív-módot mindenesetre szeretnénk megcsinálni.

PC Guru: Mi? A koop most nem online?!

JPH: Nem, sajnos csak osztott képernyőn lesz elérhető.

PC Guru: Na de miért? Úgy értem ez azért elég alap dolog ma már, nem?

JPH: Hát, azért azt ne hidd, hogy ez egy csettintéssel megszületik, rengeteget kell vele szívni, rengeteg pénzt és munkaórát emésztene fel. A kiadó úgy látta, hogy erre jelenleg nem adnak keretet; egy Gears of Warnál vagy Halo 3-nál nyilván nincsenek anyagi megszorítások, de nálunk erre még figyelni kell. De majd ha most bankot robbantunk! [nevet]

PC Guru: És akkor PC-n is osztott képernyős multi lesz; ott szorongunk majd a monitor előtt, mint az ősi amigás időkben a Pit Stoppal?

JPH: Hát, mi a PC-t is tévére kötve használjuk, de gyakorlatilag... nos, igen. Hidd el, mi is jobban szeretnénk, ha nem így lenne a dolog, de annak azért örülök, hogy még tudja valaki, mi az az Amiga...

PC Guru: Azt hiszem a Kane & Lynchet kitárgyaltuk – de egy kérdést még muszáj feltennünk: mi van a Hitman-sorozattal; most, hogy jön a film, úgy tippeljük, nem maradunk játék nélkül sem...

JPH: Igen, ez eléggé magától értetődik. A cég egy kis része már régóta dolgozik az alapokon, az ötleteken és a sztorin, de most, hogy a K&L fejlesztése a végéhez közeledik, egyre nagyobb erővel dolgozunk az új Hitmanen. Ennél többet azonban még nem tudok mondani – hacsak azt nem, hogy tanultunk a legutóbbi részt ért kritikákból, ráadásul komoly újítások is lesznek a játékban...

EGY KICSIVEL TÖBB

Kiegészítők, vagyis a majdnem-folytatások

Kiegészítőt készíteni a világ egyik legjobb dolga – egyszerűen mindenkit boldoggá tesz. A kiadó örül, mert ha már itt tartanak, az azt jelenti, hogy elég fogyott az alapjátékból, hogy megérje a plusz befektetést. A fejlesztő örül, mert az idő- és pénzhiány miatt kidobott pályákat, küldetéseket, tárgyakat mégis meg tudják valósítani. Végül a játékos is örül, hiszen ha egyik kedvenc játékának a története folytatódik, ha kap még néhány órányi szórakozást a megszeretett hősökkel, vagy egyszerűen csak új játékmódokban irthatja cimboráit, ráadásul általában csökkentett áron, az egy remek dolog. Az idei őszi szezont pedig nem csak millió remek új játék jellemzi, hanem kiegészítők tucatjai is – most ezek közül szemezünk. E mellett mindenképpen ajánlanánk előző számunkat is, ahol részletesen számolunk be a World of Warcraft második, és a Command & Conquer 3 első expanziójáról, a Wrath of the Lich Kingről és a Kane's Wrath-ről...

FORGED ALLIANCE

Alapjáték > *Supreme Commander*
Értékelés > *90% (PCG 2007/04)*
Kiadó/Fejlesztő > *THQ/Gas Powered*

A Supreme Commander az RTS-ek között mindenképpen a hardcore irányt képviselte: millió egységünk volt, melyekkel egyszerre több fronton kellett hadat viselni, miközben koncentráltunk a védelem kiépítésére, a háttérbázis managelésére és hadaink fejlesztésére. Az idő nagy részét műhold-nézetben töltöttük, hiszen igazán eredményesen csak innen lehetett irányítani az ütközeteket.

Most nem a talán sokak által várt „de most minden megváltozik" fordulat következik – a Forged Alliance címet kapott kiegészítő ugyanis ugyanebben a stílusban megy tovább, sőt. Mindhárom eddigi népcsoport kap 10-12 egységet, többek között az emberek például egy három rakétát eregető löveggel, a cybranok egy kétéltű pókbottal, az aeonok pedig egy „mesterlövész" lépegetővel gazdagodnak. A konvencionális egységek mellett megjelennek az orbitális fegyverek, melyekkel területre ható áldást rendelhetünk az ellenfél főhadiszállására.

LESZ EGY ÚJ FAJ, LESZ 110 ÚJ EGYSÉG, DE IGAZI ÚJÍTÁST, HATALMAS VÁLTOZÁST NEM KAPUNK

Ennél sokkal érdekesebb azonban az új faj, a seraphimok megjelenése – nem mintha ez meglepő húzás lenne, hiszen az alapjáték mindhárom befejező videója arról szólt, hogy valami nagyon gonosz erő tűnik fel galaxisunkban. Nos, ők egy végtelenül fejlett fajhoz tartoznak, akik ráadásul ugyanennyire vágynak mindenki más kiirtására is. Ezt ötvennél is több egységtípussal próbálják meg elérni – ráadásul fegyvereik a negatív energia nevű jelenségre épülnek; ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy ahova lőnek, ott nem sok minden marad egyben. Az önmagában is futtatható kiegészítőben két kampány lesz, az egyik a támadó seraphimoké, a másik pedig a kényszerű szövetségbe verődő emberiségé. Bár tartalomban nem lesz hiány, az biztos, hogy túl sok új rajongót nem fog toborozni a Forged Alliance...

BATTLE MARCH

Alapjáték > Warhammer - Mark of Chaos
Értékelés > 72% (PCG 2007/01)
Kiadó/Fejlesztő > Namco Bandai/Black Hole

A magyar fejlesztésű Warhammer-környezetű RTS igazi élvezetéhez ugyan szükség volt pár patch-re, de mivel a srácok fürgén dolgoztak a javításokon, ez is csak pár hónapig volt gond (az már más kérdés, hogy az értékelésekbe ezt nyilván senki nem számította bele...). A megérdemelt siker kiegészítőt szül, így ismerhettük meg a Battle Marchot. A dolog pikantériája, hogy eredetileg úgy tudta a világ, hogy ez csak a kicsit kibővített X360-as verzió lesz – de aztán a PC-seket is megnyugtatta a japán kiadó: mi is megkapjuk az új fejezetet.

A lényeg ezúttal a gonoszokon lesz – az új kampányban két teljesen új hordát vezethetünk harcba. A központi elem a történetben a Sötét Elfek varázslói által kiötölt hadjárat lesz, amely elméletileg a Káosz erőinek végleges megtörését eredményezné – na persze... Mintegy mellékes elemként jönnek be néha az egyesített ork-goblin seregek, akik az előbbiekkel ellentétben leginkább a tömegre, mintsem a képzettségre építenek (bár a hatalmas küklopsz és troll hősök azért nem olyan gyengék). Nem úgy a trükkös képességekkel, varázslatok egész tárházával jelentkező sötét elfek – itt lesz minden, amit csak a Warhammer-szabálykönyvekben megtalálhatunk.

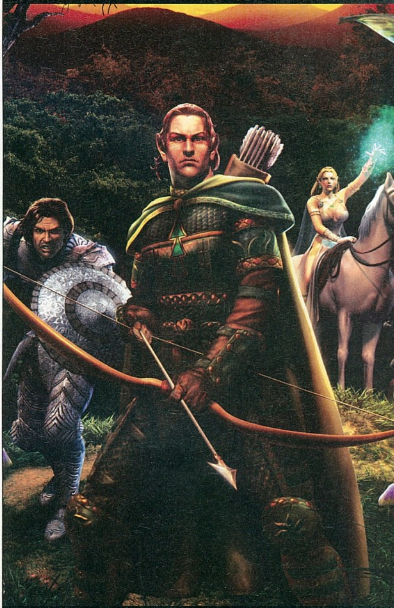
A két új sereg, és a hozzájuk tartozó történet mellett is lesznek újdonságok, például a feltápolt hősök megmérettetésére való aréna-mód, vagy az a három-négy új egység, amit a más korábban megismert fajok kapnak vérfrissítésként. Megjelenés 2008 elején...

A sötét elfek rengeteg új, velejéig gonosz egységet kapnak

KIEG. hírek

Rise of Kunark

Az EverQuest 1 hasonló című kiegészítőjének témáját viszi tovább az EQ2 menetrendszerűen érkező extra lemeze. Itt debütál játszhatóként a Sarnak nevű sárkányember faj, kapunk fél tucat dzsungellel borított szigetet, mindhárom szintlimit (harcos, termelő, klán) 80-ra emelkedik, és minden kaszt kap egy extrém nehéz küldetést.



Tribes of the East

A Heroes 5 második expanziója nem hoz forradalmat: igaz, a sorozat kiegészítői közül még így is a tartalmasabbak közé tartozik. Lesz benne egy új vártípus (a Stronghold, orkokkal, goblinokkal és wyvernekkel), három teljes meg egy rövidke kampány, illetve minden szörnynek egy alternatív fejlesztési lehetőség.

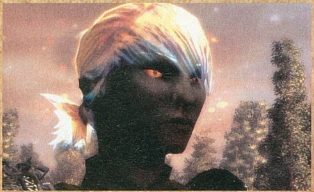
Extinct Animals

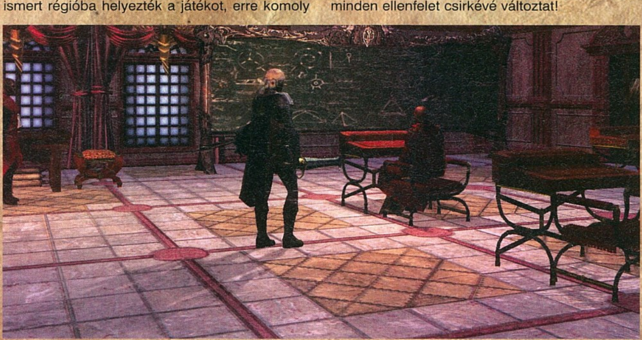
A Zoo Tycoon 2 negyedik kiegészítője az eddigi legnagyobb lesz – 30-nál is több új állatot szerezhetünk meg állatkertünknek. A dinoszauruszoktól a mamuton át a kardfogú tigrisig terjed az őslények széles tárháza, de mielőtt megszereznénk őket, egy ásatásos, DNS-kombinálós minijátékban össze kell őket raknunk.

MASK OF THE BETRAYER

Alapjáték > Neverwinter Nights 2
Értékelés > 85% (PCG 2007/01)
Kiadó/Fejlesztő > Atari/Obsidian

„A Mask of the Betrayer számomra nem egy kiegészítő, hanem egy igazi játék, egy kreatív mestermű – egy év az életemből. Én nem is kiegészítőnek hívom; ez a NWN 2.5!" – mondja a játék fődesignere, Kevin Saunders. Innen is elnézést, hogy ide soroltuk alkotását, azt azonban minden további nélkül elismerjük, hogy eszelős mennyiségű munkát öltek a jó 15-20 órás kaland megalkotásába. A sztori ezúttal a messzi keletre, Rashemenbe visz minket, így nem csoda, hogy felbérelhető társaink között lesz egy thayi Vörös Mágus, egy sámán és egy hathran is – utóbbi egy speciális boszorkány, aki különféle maszkok segítségével varázsol. Nekik minden eddiginél nagyobb szerepük lesz a sztoriban, már csak azért is, mert az írók a jó öreg „amnéziás főhős felébred a dungeon mélyén" indításhoz nyúltak vissza. Ígéretük szerint később azért ennél váratlanabb dolgok is lesznek, és mivel egy alig ismert régióba helyezték a játékot, erre komoly esély is van – hiszen így sokkal szabadabban játszadozhattak. A puszta számok kedvelői sem maradnak ki a szórásból: két új kaszt, 25 új szörny, 50 varázslat és majdnem kétszáz új, sokszor hatalmas erejű tárgy – és persze a szintlimit is 30-ig növekszik. Ja, és lesz egy varázslat, ami minden ellenfelet csirkévé változtat!



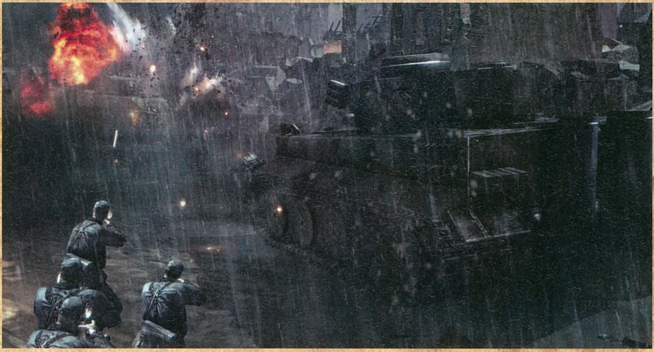


OPPOSING FRONTS

Alapjáték > Company of Heroes
Értékelés > 96% (2006/11)
Kiadó/Fejlesztő > THQ/Relic

Bár a Company of Heroes annyi díjat gyűjtött be, amennyit a StarCraft óta egy RTS-nek sem sikerült, kereskedelmileg már némileg kisebb siker lett (bizonyítéknak talán annyi, hogy Németországban a Panzersből jóval több fogyott...). Ennek ellenére gőzerővel készül az önállóan is futtatható kiegészítő, amelynek legnagyobb újítása a két új játszható „faj" bevezetése. A két, összesen 17 küldetést kínáló sztori hosszabb, mint az alapjáték története, ráadásul végre a németekkel is lehet taktikázni: hiszen a britek mellett az elit Panzer-osztag a másik új népség. Ezek teljesen eltérő szellemiségűek: a britek a védekezésben jobbak, erős ütegekkel és tankokkal rendelkeznek, és egyedi vonásként összepakolhatják és arrébb vihetik a bázisaikat. Az új német brigád a lassú, böhöm északiakkal ellentétben a mobilitásra épít, sok felderítővel és tankvadász alakulattal. Az új egységek mellett a változatosságot növelik az éjszakai, illetve az esős küldetések, utóbbiak szépen beragasztják a sárba a lomhább gépeket... A grafika is ennek megfelelően fejlődik, állítólag itt tényleg látható lesz a különbség a DX10-es kártyákon. Ideje lesz már...

A DX10-ES GRAFIKAI ÚJÍTÁSOKAT AZ ALAPJÁTÉK IS MEGKAPJA, PATCH FORMÁJÁBAN



Az éjszakai, esős küzdelmek minden eddiginél elkeseredettebb küzdelmet ígérnek

AMBITION OF THE ILLUMINUS

Alapjáték > *Phantasy Star Universe*
Értékelés > *23% (PCG 2007/01)*
Kiadó/Fejlesztő > *Sega/SGE*

NEM BIZTOS, HOGY TÉNYLEG MEGÉRDEMELT EGY ILYEN JUTALOMJÁTÉKOT. MI BIZTOSAN NEM...

Nem az alapjáték iránt érzett gyűlölet mondatja velünk, hogy az Ambition of the Illuminus egy pocsék kiegészítő lesz – hanem a tények. Elvégre ha egy szerepjáték (?) kiegészítőjénél a fejlesztők arra a legbüszkébbek, hogy karakterünket új frizurákkal, arcvonásokkal és ruhákkal láthatjuk el, ott érezhető, hogy bűzlik valami. Persze lesznek fegyverek és különleges támadások is, valamint új pályák, azokon új lények, köztük új főellenfelek. Forradalmi! Multiban sem maradunk mindent elsöprő változtatások nélkül: a lobbikban (melyekből szintén lesz néhány új!) lehet majd rulettezni. Fantasztikus! Zsák meg a foltja, tartalomhoz a forma és így tovább...

Aprók

Perseus Mandate

A F.E.A.R. második kiegészítője az alapjátékkal párhuzamosan zajlik, valahogy úgy, mint ahogy az Opposing Force működött a Half-Life mellett. Lesz három új fegyver (gránátvető, lézeres puska, energiaágyú), két új ellenfél, körülbelül hat órás játékidő és sajnos továbbra is ugyanazok a tökugyanolyan irodák, csatornák és építkezések, mint eddig...

Clear Sky

Bár a kiegészítők között említjük, a fejlesztők nem így vélik: a Stalker expanzióját ugyanis jobb szeretik teljes értékű progiként leírni. A karakterünk ugyanaz, ám a körülmények mások: a nyolc banda valamelyikéhez csatlakozva kell területet és technológiákat meghódítanunk. Lesznek új anomáliák, lehet fejleszteni a fegyvereket – és az ellenfelek képesek gránátokat használni...

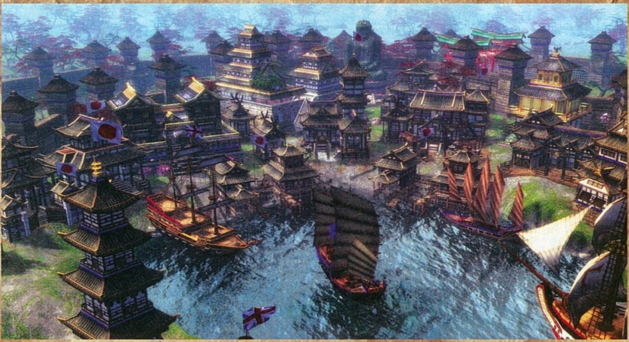
Secrets of Faydwer

Rekord! Az Everquest 14. kiegészítője novemberben jelenik meg, és egy gőzgépes-zeppelines-robotos témájú új birodalmat csatol az eddig bejártakhoz. A szintlimit végre 80-ra emelkedik, megjelennek a minden eddiginél táposabb hősi tárgyak, és persze minden más szükséges expanzió-kelléket is megkapunk (szörnyek, varázslatok, zónák, küldetések).

ASIAN DYNASTIES

Alapjáték > *Age of Empires 3*
Értékelés > *89% (PCG 2005/12)*
Kiadó/Fejlesztő > *Microsoft/Big Huge Games*

Ugyan az AoE 3 első kiegészítője, az indiános Warchiefs nem szakította szét az eladási listákat, mégis kap egy újabb esélyt az alapjáték. A cím alapján biztos mindenki ki tudja találni, hogy melyik földrészre látogatunk, de szerencsére a három új, egyenként öt pályából álló történet jókora változatosságot kínál. A kínaiakkal az állítólagos 1421-es Újvilág-felfedezésre indulhatunk, a japánokkal az 1600-as években a Tokugawa sógunátus létrehozása lesz a feladatunk, az indiaiakkal pedig a XIX. századi szipolylázadás körül forognak az események. Természetesen a három nép teljesen új egységekkel bír, így lesz majd kínai lángszórósunk, japán daimjónk, aki a csatamezőn is tud új egységeket „gyártani", Indiában pedig különféle elefántokkal (többek között egy ágyúval felszerelttel) lehet majd aratni. Lesznek persze új csodák is, többek között felhúzhatjuk a Taj Mahalt, a Mennyek Templomát és az Aranypavilont is. A megjelenés októberben esedékes.



PC GURU

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
13 PC GURU LAPSZÁM
+ 10 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
SUPREME COMMANDER,
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION,
RAINBOW SIX: VEGAS,
PREY,
DUNGEON SIEGE II,
LEGO STAR WARS 2,
SCARFACE,
CEASAR IV,
SID MEIER'S RAILROADS

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
6 PC GURU LAPSZÁM
+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

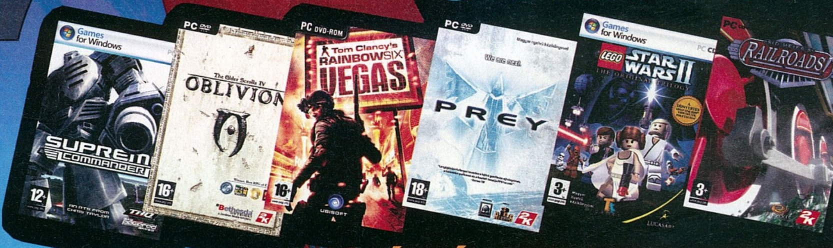
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
CALL OF DUTY, CIVILIZATION 3, MAFIA, SPLINTER CELL EXCLUSIV, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, FREELANCER, IMPOSSIBLE CREATURES, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN, BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD, STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC, BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

FIZESS ELŐ ÉS KERESS 10 000 FT-OT!

MIT KELL TENNED:

1. KIVÁLASZTOD, HOGY MELY CSOMAGOT SZERETNÉD, MAJD ELMÉSZ A WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES WEBOLDALRA ÉS BEJELÖLÖD A VÁLASZTOTT CSOMAGOT ÉS MEGADOD AZ ADATAIDAT, ILLETVE A VÁLASZTOTT JÁTÉK NEVÉT.
2. HA NINCS INTERNETED, AKKOR TELEFONON IS ELŐFIZETHETSZ A (06-1) 8883421 VAGY A (06-1) 883422-ES TELEFONSZÁMON, A CSOMAG ÉS A JÁTÉK NEVÉNEK MEGNEVEZÉSÉVEL.
3. BEFIZETED A KAPOTT CSEKKET ÉS VÁROD A POSTÁST A KEDVENC MAGAZINODDAL ÉS A VÁLASZTOTT JÁTÉKODDAL.

PRÉMIUM CSOMAG JÁTÉKOK:



FÉLÉVES CSOMAG JÁTÉKOK:

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

HA NEM ÍRSZ BE SEMMIT, AKKOR CALL OF DUTY JÁTÉKOT POSTÁZUNK. A KIVÁLASZTOTT JÁTÉK UTÓLAGOS CSERÉJÉRE NINCSEN LEHETŐSÉG! A JÁTÉKOKAT 30-60 NAPOS ÁTFUTÁSI IDŐVEL TUDJUK KÜLDENI.

WORLD IN CONFLICT

fejlesztő > Massive kiadó > Sierra
web > www.worldinconflict.com

Megannyi béta, demó és előzetes után megérkezett szerkesztőségünkbe a World in Conflict. Chris azonnal rávetette magát, először kivégezte a single player módot, aztán belevetette magát az online küzdelmekbe. Az alábbiakban elolvashatjátok, milyen véleményt alakított ki több napnyi játékot követően.

Végre közeledünk az idei játékfelhozatal legizgalmasabb időszakához. Megjött a Bioshock, a Halo 3 – ilyenkor számtalan jobbnál jobb játék megjelenését időzítik a karácsonyi ajándékozási dömpinghez. A rengeteg cím között azonban akad egy olyan különlegesen értékes alkotás is, melyről szinte megtiszteltetés írni is. Ez pedig a World in Conflict.

AMIKOR A HIDEGHÁBORÚ MÁR A MÚLTÉ

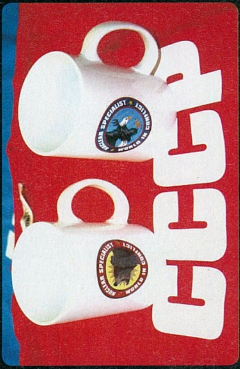
A nyolcvanas évek közepén járunk. A Szovjetunió és az Egyesült Államok a világ két szuperhatalma néz farkasszemet egymással, míg a szovjet fél egyszer csak úgy dönt, lerohanja Európát. Kitör a harmadik világháború. Az Egyesült Államok csapatokat küld, hogy feltartóztassa a megállíthatatlannak tűnő vörös hadsereget, de eközben Seattle kikötőjébe befut jó néhány azonosítatlan szállítóhajó – megkezdődik Amerika titkos inváziója, megnyílik a második front. Valahol itt kapcsolódunk a játék egyszemélyes hadjáratába, amely voltaképpen csak arra szolgál, hogy elsajátítsuk a játék alapvető ismereteit, és felkészüljünk az igazi mókára: a többszereplős módra. De erről majd kicsit később.

RTS ÚJ ALAPOKON

Mivel valós idejű stratégiai játékkal már mindenki játszott, nagyjából tisztában vagytok azzal, mire is számíthattok a WiC-ban. Apró egységeket kell terelgetni, melyekkel meg kell semmisíteni az ellenfél egységeit vagy épületeit. Ezerszer lerágott csont, szinte mindenkinek elege van már ezekből a klisékből. Ezt nagyon jól érezhették a Massive fejlesztői is, ugyanis ezúttal a játékosok bele vannak kényszerítve a csapatmunkába, s a háttérben meghúzódó, időközben két tucat tankot legyártó embereknek semmi szerep nem jut a hadszíntéren.

Engedjétek meg, hogy elmagyarázzam, miről is szól a World in Conflict! A játékban található mindhárom játékmódban (Tug of War, Assault Lines és Domination) alapvető célunk az, hogy a pályán található parancsnoki állásokat ellenőrzésünk alá vonjuk, azaz szárazföldi csapatokat vezényeljünk rájuk és megsemmisítsük az ott található ellenségeseket. Egy ilyen parancsnoki állás két-három (esetleg több) kontrollpontból áll, melyek elszórva találhatók a térképen. Amennyiben ezekre mind sikerül csapatunknak (nem csak nekünk egyedül) egységeket eljuttatni, akkor a terület a miénk lesz és tettünk egy lépést a győzelem felé. Ezeket a pontokat természetesen meg is kell védenünk az ellentámadásoktól. Amennyiben rajtuk maradunk pár percig, idővel kiépülnek körülöttük igen hathatós védelmi épületek, melyek alaposan lelassíthatják ellenfeleinket abban, hogy átvegyék az irányítást azok felett.

Haderőnket négyféle kategóriából választhatjuk ki: gyalogság, páncélosok, támogató szerepet betöltő egységek (ide tartozik a tüzérség is), illetve légierő (azaz helikopterek). Miután kiválasztjuk a számunkra legszimpatikusabb szerepet, a képernyő jobb felső sarkában található menü megnyitásával vásárolhatunk egységeket a rendelkezésünkre álló pontmennyiségből. Itt szerepkörönként nagyjából 8-10 egységtípussal találkozhatunk, melyek mindegyikének megvannak az erősségei és gyengéi. Például a nehéztankok pillanatok alatt képesek bármilyen tüzérségi vagy légelhárító üteget szét-



WORLD IN CONFLICT nyereményjáték

Két ütközet között játékra invitálunk benneteket, hiszen a CD Project jóvoltából két ajándékcsomagot sorsolunk ki olvasóink között. Ahhoz, hogy te is az esetleges nyertesek közé kerülhess, nem kell mást tenned, mint elindítani a böngésződet, ahol a keresőbe bepötyögve a www.pcguru.hu/wic címet, eljuthattok a regisztrációs oldalra, majd néhány kérdés helyes megválaszolását követően bekerülhettek a sorsolandó játékosok közé. A móka persze itt még nem ér véget, hiszen a World in Conflict-hoz méltóan két oldal közül választhatsz: megmérkőzhetsz az amerikai, vagy a szovjet ajándékokért (bögre, póló, dzseki, pulóver...)! Előre tehát, induljon a versenyfutás a WiC relikviákért!

kapni, viszont védtelenek a támadó helikopterekkel szemben. A helikoptereket könnyedén leszedik az olcsó, erdőkben könnyen megbúvó gyalogos egységek, akiket viszont bármikor elintézhetünk pár könnyű páncélossal, és így tovább... Vásárolni azokból az egységekből is tudunk, melyek nem tartoznak saját kategóriánkba, de ilyenkor jóval több pontba kerülnek. Túl sok pont nem áll rendelkezésünkre, így legfeljebb 5-6 egységet fogunk irányítani egyidejűleg. Bár ez szám távol áll például a Supreme Commanderben található limitmentességtől, mégis teljes figyelmünket leköti majd ezek irányítása, hiszen itt nem csupán saját magunkkal kell majd törődnünk a pályán. A győzelem érdekében mindenkinek össze kell fogni, s bármely szerepet is töltünk be, mindig figyelemmel kell kísérnünk a többiek csapatmozgását is.

A kubai rakétaválság, veszélyben a világ...

1962-ben az új amerikai vezetés J.F. Kennedyvel az élén megvalósítani készült a már régen aktuális, Kuba inváziójára létrehozott tervet. A "probléma" a Florida partjaitól alig 150 km-re létező szocialista ország volt, ahol a frissen hatalomra jutott kormány egymillió dollár amerikai vagyont államosított és a fő ellenség, a Szovjetúnió szövetségese volt. Április 17-én 1500 kubai emigránsból álló amerikai hadsereg szállt partra Kuba déli partjainál, a Disznó-öbölben. A légi támogatás hiánya miatt Kennedy "felszabadító hadseregének" túlnyomó része 3 nap után fogságba esett. (Később 62 millió dollár értékű orvosság fejében engedték vissza őket az Egyesült Államokba). Válaszul a kudarcba fulladt invázióra, valamint a CIA által támogatott terrorcselekményekre, Kuba nyitott a Szovjetunió felé. 1962. októberében olyan légifelvételek jutottak Kennedy kezébe, amelyek egyértelműen bizonyították, hogy szovjet nukleáris rakétákat állítottak fel Kubában. A következő 13 nap a kubai rakétaválság néven vonult be a történelembe. Az USA a rakéták visszavonását követelte. Nyikita Hruscsov ezt annak fejében teljesítette, hogy Szovjetúnió déli határainak közeléből, Törökországból kivonták az amerikai rakétákat. Fidel Castro és Che Guevarra valósággal őrjöngtek. A kubai vezetők ugyanis felkészültek az amerikai támadásra, még egy esetlegesen bekövetkező nukleáris világégés árán is.

"Patria o muerte! - Haza vagy halál!"- az USA inváziós terve megbukik, Kuba nukleáris rakétákkal erősít...

KI NE SZERETNE ATOMBOMBÁKKAL DOBÁLÓZNI?

Igazi kuriózumnak számít a játékban található taktikai pontok szerepe is, melyekhez teljesítményünk függvényében juthatunk (pusztítással, javítással, vagy épp a kontrollpontok védelmének kialakításával és elfoglalásával). A képernyő bal felső sarkában található TA (Tactical Aid) pontokat rengeteg dologra költhetjük. Kérhetjük a javítóegység ledobását; lézerirányítású bombákat dobhatunk épületekre és hidakra (ez utóbbival megakadályozhatjuk az ellenfél előrenyomulását is), igényelhetünk kisebb-nagyobb tüzérségi támadásokat, szórhatunk napalmot az erdőben megbújó gyalogságra, vagy elegendő pont esetén akár nukleáris csapást is mérhetünk a zsúfoltabb területekre. Külön érdekesség még, hogy többszereplős módban ezeket a pontokat akár oda is adhatjuk csapattársainknak.

A LEGSZEBB RTS

Véleményem szerint a World in Conflict a történelem legszebb valós idejű stratégiai játéka, mely még olyan címeket is maga mögé parancsolt e téren, mint a nemrég megjelent Command and Conquer 3. A grafikát nem lehet eleget dicsérni és nehezen találni annyi pozitív jelzőt, ami rá illene. Talán az egyik legtöbbször a programra ráruházott jelző a „részletgazdag", mely természetesen a grafikára is igaz. Amint egérgörgőnk segítségével benagyítunk a térképre, feltűnnek azok az apró részletek, melyekre más RTS-ekben eddig még nem volt példa. Láthatjuk a házak tetején lévő szögelést; a harckocsikon felismerhető minden egyes apró részlet, a templomtoronyban ott billeg a harang, a gyalogos egységek vastag nyomot hagynak a hóban (és ráadásul milyet!). Megfigyelhetjük a levegőben hasító rakétákat és tüzérségi lövegeket, a fák lombjain megszámolhatjuk a leveleket, a katonák arca pedig nem három egymásra fordított háromszögből áll. Na és azok a robbanások! A hozzájuk kapcsolódó füsteffektusok eszement jól néznek ki, ráadásul a Havok fizikai motornak köszönhetően minden engedelmeskedik is a newtoni törvényeknek (a lökéshullámoktól meghajló fák, szétrepülő roncsok stb.). Mindezek tetejére a táj teljes mértékben lerombolható, minden egyes tereptárgy elpusztítható. Sőt, a nagyobb robbanások lyukakat vájnak a talajba, melyeket aztán ügyesebb játékosok ki is használhatnak arra, hogy megbújjanak az ellenfél látótere elől!

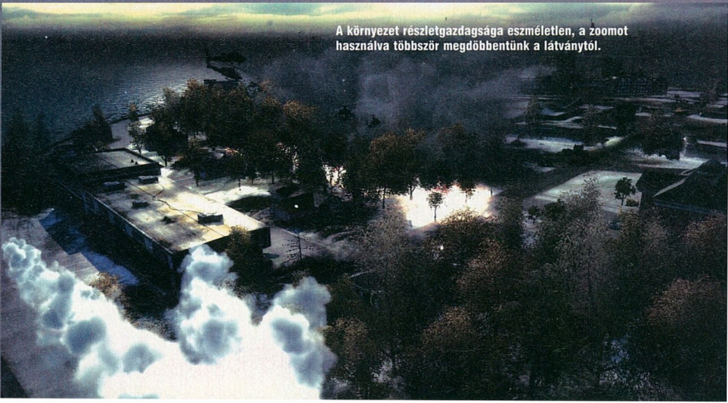
A háború nem egy vidám dolog, ez tükröződni fog a játék látványvilágából is...

A játék támogatja a legtöbb videokártyát és hardvert, skálázhatóságának köszönhetően szinte bármilyen gépen jól fut. Mi maximum részletesség mellett próbáltuk ki, s egészen jól futott, amíg 30-40 egység és piszok sok robbanás nem volt egyszerre a képernyőn. A World in Conflict támogatja a DirectX 10-es kártyákat is, de ahogy az lenni szokott, ettől nem szabad sokat várnunk. Az, hogy most milyen recés a füsteffektek széle, vagy milyen pontos a felhők által kitakart nap árnyékolása szinte senkit nem érdekel, a program sima DX9-en is fergetegesen jól néz ki.

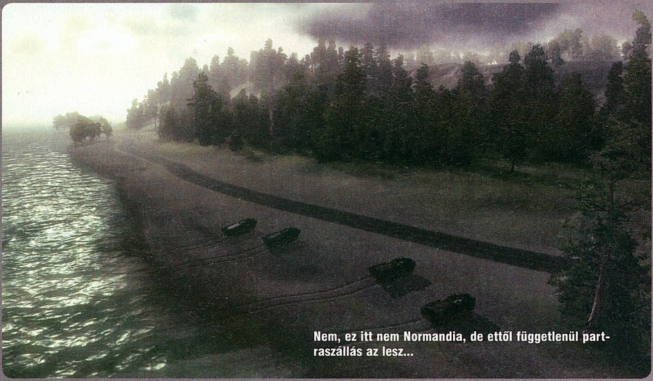
MULTIBAN AZ IGAZI

Mint azt már a cikk elején hangsúlyoztam, a játék kifejezetten többszereplős módra készült. Bevallom e nélkül a játék nem is lenne több, mint egyszerű tucat RTS, egy szépen csillogó köntösbe bújtatva. A WiC valódi értékei a multiplayer menüpont alatt mutatkoznak meg, ahol hatalmas (legfeljebb 16 fős) csatákat vívhatunk a szovjet és amerikai oldalon egyaránt. Itt kamatoztathatjuk a kampányban felvett tudásunkat és kipróbálhatunk jó pár olyan dolgot, melyre addig még nem volt lehetőségünk. A legfontosabb természetesen a megfelelő kommunikáció és csapatmunka lesz,

A még ma is az Egyesült Államok mumusaként elkönyvelt Kubában Che Guevarra és a kubai forradalom emlékét ezer és ezer relikvia őrzi és dicsőíti



A környezet részletgazdagsága eszméletlen, a zoomot használva többször megdöbbentünk a látványtól.



Nem, ez itt nem Normandia, de ettől függetlenül partraszállás az lesz...

hiszen csak pár egység áll majd rendelkezésünkre, igazi hadsereggé csak társainkkal együtt válhatunk. A kommunikációt beépített VOIP (mikrofonos hangkommunikáció) segíti, mely természetesen roppant egyszerűen, egyetlen gomb lenyomásával hozható működésbe. Ezen kívül a Q billentyű lenyomva tartása esetén a szemünk elé gördülő menüből kérhetünk különféle segítséget társainktól, vagy informálhatjuk őket saját szándékainkról.

A csapatmunka hasonlóképp fontos, mint mondjuk a Battlefield játékok esetében, ahol az egyéni teljesítmény bár sokat nyomhat a latban, mégsem elég a győzelemhez. Ezért mindig rá leszünk utalva játékostársainkra, ami gyakran igen frusztráló helyzeteket eredményezhet. Ugyanis ha az ellenfél akár kicsit is képes összedolgozni, társaink pedig nem igazán, akkor akárhogy is kapálózunk, nem leszünk képesek a győzelemre, és pillanatok alatt felidegesíthetjük magunkat. Gyakran előfordult velem, hogy tankjaim légvédelem hiányában felmorzsolódtak a fronton, vagy tüzérségi egységeimet becserkészte pár szemtelenül a frontvonal mögé ledobott gyalogos. Egyedül nem leszünk képesek minden egységtípus legyőzésére, így ez a fajta egymásrautaltság hamar elveheti a kezdő játékosok kedvét a játéktól.

„Az idei év egyik, ha nem a legjobb RTS-e. Gyönyörű és rettentően addiktív."

KIVÁLÓ ÁRU

Most veszem észre, hogy elfogyott a cikkre szánt hely, pedig rengeteg dologról nem esett még szó. Az biztos, hogy erről a játékról nagyon sokat és csakis csupa jót lehetne írni, de mivel mi is keretek közé vagyunk szorítva, így azt javaslom, szerezzetek be egy példányt belőle és győződjetek meg ti magatok arról, hogy milyen kivételes alkotásról is van szó. A World in Conflict az év valós idejű stratégiai játéka, melyet mostantól egy szinten érdemes említeni a Starcrafttal. Kihagyhatatlan, páratlan alkotás – egyszerűen atomjó.

PC GURU

GRAFIKA	10	
HANG	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	10	

Még sosem láthattunk ehhez foghatóan szép RTS-t. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a játékmenet is tele van olyan újításokkal, melyek miatt képtelenek vagyunk a Quit gombra rányomni, akkor bizony joggal merülhet fel bennünk a kérdés: létezik ennél jobb RTS is?

CHRIS

PRO:
- + Páratlan grafika
- + Csapatmunkára ösztönző multiplayer mód
- + Atombomba!

KONTRA:
- - Idegesítő tud lenni társaink bénázása

9.2

ÖSSZEGZÉS: Az idei év legnagyobb durranása az RTS-ek között. Stratégáknak kihagyhatatlan!

PGO GYORSLINK: 482

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2,5 GB HDD

C&C: TIBERIUM WARS	93%
JOINT TASK FORCE	85%
C&C: RED ALERT 2	91%

GURU MOZI MOZIGURUKNAK

Premier előtti filmvetítés a *PC GURU* olvasóinak!
Jelentkezz Te is!

Jelentkezz 2007. október 04-ig a www.pcguru.hu/mozi címen, és nyerd meg a 100 tiszteletjegy egyikét.
A két személy részére szóló meghívókat a vetítés napján és helyszínén, a mozi pénztárába vehetitek át a PC GURU munkatársaitól. A nyerteseket emailben értesítjük.

A soroslás időpontja 2007.október 05.

Időpont:
október 8. 20:00

Helyszín:
Palace Lurdy 9-es terem

Hol galambok szállnak... írta · Sasa

STRANGLEHOLD

fejlesztő > Midway kiadó > Midway web > www.strangleholdgame.com

John Woo az akciófilmek pápája sajnos mostanában nem igen volt képes maradandó művet letenni az asztalra. A Hard Boileddel berobbanó rendező akciójelenetei azonban máig etalonnak számítanak a szakmában. Maximalizmusa és látásmódja kihatott a teljes szakmára így nem véletlen, hogy a 90-es években mindenki őt próbálta másolni.

John Woo és Chow Yun-Fat

Woo 1946. május 1-jén született, és hírnevét olyan – manapság már hivatkozási alapnak számító – munkákkal alapozta meg, mint a Szebb holnap 1-3, a Bérgyilkos vagy a Fegyverek istene. A kilencvenes években Hollywoodba csábították, ahol készített még két remek filmet (Tökéletes Célpont, Ál/Arc) aztán az amerikai stúdiógépezet őt is bedarálta, filmjeiből mindinkább kifogytak a hozzá fűződő egyedi stílusjegyek és csupán középkategóriás akciófilmek (A fegyverek szava, A Felejtés bére) kerültek ki a keze alól. Következő filmjét (Red Cliff – 2008) már ismét Kínában forgatja, és mindannyian nagyon bízunk benne, hogy ez a mozi már ismét ízig-vérig John Woo alkotás lesz!

Chow 1955 május 18-án született Kínában, ma is az ország színészeinek egyik legismertebbike. Hírnevét John Woo segítségével alapozta meg, ő lett a rendező kedvenc karaktere, számos díjnyertes és sikeres filmet forgattak együtt (Szebb Holnap, Bérgyilkos etc.). A kilencvenes évek végén őt is elérte az álomgyár csábítása, és Hollywoodba költözött, ahol olyan filmekkel indította el az amerikai karrierjét, mint a Gyilkosok gyilkosa vagy az Anna és a király. 2000-ben visszatért hazájába és szerepet vállalt a később Oscar díjjal jutalmazott Tigris és Sárkány című produkcióban. Hollywoodban azóta is töretlen népszerűségnek örvend, legutóbb a Karib Tenger Kalózai harmadik epizódjában láthattuk, Sao Feng kalózvezér szerepében.

A helyszín természetesen Hong-Kong ahol a régi filmekből ismerős hajmeresztő akciókban lesz részünk...

John Woo, legutóbbi két filmjének bukása után hála istennek visszatért a gyökereihez. Ismét Chow Yun Fattel dolgozik, aki a legendás Tequila felügyelő bőrébe bújva ismét eljátszhatja azt a karaktert, akivel anno híres lett. A Hard Boiled, ha picit más formában is, de végre folytatódik... John Woo pedig jobb, mint valaha!

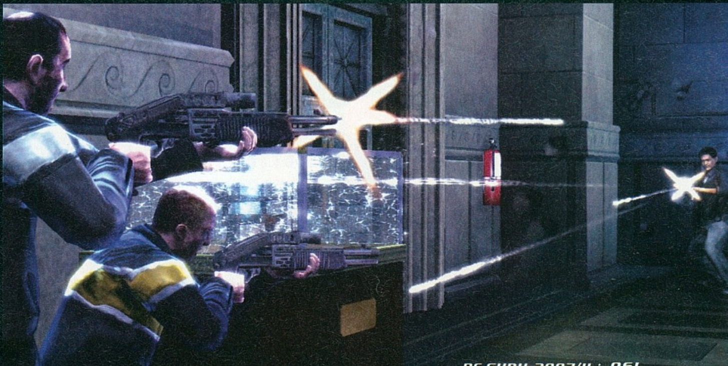
IGAZI FILMES JÁTÉK!

A Strangleholdot játszva tényleg egy mozifilm részesei leszünk. Persze ehhez azért szükség van némi John Woo filmismeretre is. Tequila felügyelő kalandjai ugyanis minden olyan védjegyet tartalmaznak, amiket először John Woo alkalmazott. Az akciórészek közben felreppenő galambok, a főhőst körbepásztázó kamera, az egymással farkasszemet néző karakterek 1v1 küzdelmei, a legdurvább tűzpárbaj közepette felcsendülő klasszikus zeneszámok, a keresztény szimbólumok mind-mind megtalálhatóak a játékban, csakúgy, mint a rendezőre jellemző hatalmas robbanások. Filmjeiben ugyanis általában háromszor annyi robbanószert használ, mint amennyit kéne, így egy kínai váza is nagyobbat robban, mint más rendezőnél egy egész épület. Mindezekhez a jelenetekhez társul a játék sztorija, azonnal felismerhető jó és rossz karakterekkel. Minden olyan egyszerű, még sincs az embernek hiányérzete. A Stranglehold tehát alapjában véve egy mozifilm (az átvezető filmek hossza több mint egy óra), amiben mi vagyunk a főszereplők, és amibe hál' isten könnyedén bele tudjuk élni magunkat.

> „Bár elmarad a Max Payne féle átütő újítás, azért a játék remek!”

AZ EGYSZERŰSÉG DIADALA

Játékmenet szempontjából a Stranglehold egy az egyben Max Payne. Az idő kedvünkre lassítható, a különbség mindössze annyi, hogy itt folyamatosan újratermelődik az időlassításhoz szükséges erő (nem az akció tölti vissza...). Minderre azonban szükség is van, mivel míg a Max Payneben

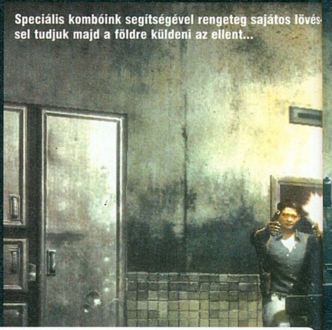


A tereptárgyak mindenhol különleges akciók véghezvitelét segítik elő.

egyszerre 5-6 gengszterrel többel nem hozott össze a sorsunk, addig itt ez a minimum számú ellenfél egy adott teremben. Summa summarum, a Stranglehold az akciójelenetek szempontjából a Max Payne, szorozva ezerrel. Mindemellett töméntelen számú akrobatikus mutatvánnyal irthatjuk az ellent. Elugorhatunk a falakról, vetődhetünk, felfuthatunk a korlátokon vagy a múzeumban található dinoszaurusz csontvázán, lendületből rádobhatjuk magunkat a zsúrkocsikra, amin száguldva szanaszéjjel lőhetünk mindent. A lehetőségek száma tehát majdhogynem határtalan, pontosabban csak a környezetünk szabja meg a határokat. Mindez persze jól hangzik, de működik-e a valóságban? A válasz egyértelműen igen. Lényegében egy gomb lenyomásával előhozható minden flikk-flakk, sőt van olyan is, amikor még a gombokhoz sem kell nyúlnunk. Ilyen pl. az asztalokon történő „szörfözés". Ekkor ugyanis elég, ha a tereptárgy irányába kommandírozzuk a hősünket, aki simán átcsúszik azon. Fontos megjegyezni, hogy e mutatványok végrehajtásakor, ha egy ellenfél a látóterünkbe ér, azonnal bekapcsol a bullet time, azaz az idő lelassul, hogy sebészi pontossággal lőjük halomra az ellent. A rendszer tehát tökéletesen működik. Minden a helyén van. Komolyan mondom ilyen pusztítást még egyetlen játékban sem végezhettünk. Az egyetlen problémám mindezzel csupán annyi, hogy a játékból hiányzik a taktika. A Max Paynenél valahogy jobban lehetett érezni a bullet time fontosságát, valahogy ott taktikusabban lehetett küzdeni. Mondjuk az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a Stranglehold esetében sokkal több ellenfél tör ránk, így nehezebb azokat szépen sorjában likvidálni. Az első pályán még mindenkit simán agyonlőhetünk, de a későbbiekben már okosan kell kiválasztanunk a fedezékeket, és mindig tudnunk kell, hogy hol vannak az életerőt maxra húzó csomagok, különben halálok halála vár ránk.

PUSZTULJON MINDEN

Mint már említettem a Strangleholdban szinte minden szanaszéjjel rombolható. Igazából a konzolos Black című FPS úttörőnek számított ezen a téren, de a Stranglehold jóval túltesz az ott látottakon. Az elemeikre repülő tereptárgyak, a lebontható falak és szobrok eszméletlenül sokat dobnak a játékélményen, ráadásul a készítők tettek is azért, hogy a rombolható környezet lehetőségeivel éljünk – azaz számtalan alkalmunk lesz a tereptárgyak segítségével eliminálni az ellent: erkélyek, hirdetőtáblák hullhatnak rájuk néhány jól irányzott lövéssel. Xboxon az élmény még nagyobb, hiszen külön éremmel jutalmazza, ha pl. a múzeumban porig romboljuk a T-Rexet. Sajnos a PC-s változatból ez kimaradt, mindenesetre remélem, hogy ez a



Speciális kombóink segítségével rengeteg sajátos lövéssel tudjuk majd a földre küldeni az ellent...

Best of WOO

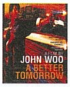
HARD BOILED

(Fegyverek istene)

1992

Játékunk előzménye, továbbá a Bérgyilkos mellett a John Woo életmű egyik legjobb filmje, gigantikus akció-mozi, amelyben természetesen ismét Chow Jun-Fat játsza a főszerepet. A heroic bloodshed műfaj legtökéletesebb darabja, kihagyhatatlan alkotás!

BETTER TOMORROW



(Szebb holnap)

1986

Borongós hangulatú mozi, amely ismét a barátság köré szervezi történetét. Ho a börtönből szabadulva Mark (Chow) segítségét kéri, hogy megleckéztesse a maffiát, akik öccse életével fenyegtik, ha nem folytatja a múlt bűnös üzelmeit.

THE KILLER

(A bérgyilkos)

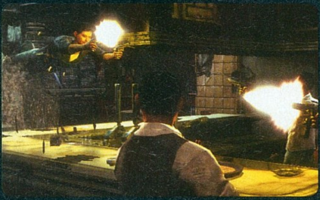
1989

John Woo talán legtökéletesebb munkája, amelyben Jun-Fat egy furcsa morállal megáldott bérgyilkost alakít. Egy akciója során hiba csúszik tervébe és eltalál egy bárénekesnőt. Lelkiismeretétől hajtva hősünk elhatározza, hogy segíti, és elvállal egy utolsó akciót...

jól bevált motiválórendszer hamarosan minden PC-s játékban helyet kap.

HASZNÁLD AZ AGYADAT

Na jó a fenti alcím kis túlzásnak hangzik egy olyan játék esetében, mint a Stranglehold, de a bevethető szuperképességek tudatában mégsem feltétlen baj, ha az egyes pályákon nem megyünk fejjel a falnak. A kaszinóban például két gitártokkal érkezünk, amiket a pálya bármely pontjára lerakhatunk. Ha mindez megtörtént, indul az akció. A gitártokokon áthaladva teljesen feltöltődik a lőszerkészletünk és az életenergiánk, ám vigyázzunk, mert ha éltünk a lehetőséggel, utána perceket kell várnunk, míg a tok újra feltöltődik. Az ellenfelek megölése után csillagokat kapunk, amik az extra képességek körüli sávot növelik. A megfelelő szint elérésekor egyetlen gombnyomással gyógyulhatunk, vagy igénybe vehetjük az extra sniper módot, amikor hajszálpontos lövéseket adhatunk le fejre, torokra, vagy akár a delikvens nemiszervére is, aki ettől elképesztően jól animált haláltusa kíséretében harap fűbe. Egy szó mint száz, próbáljuk ki az összes lehetséges végtagot. Emellett a képesség mellett aktiválható a gyorstüzelés és a John Woo-féle tűzpárbaj is. Az első esetben 20-25 másodpercig végtelen töltényt kapunk és a lövés sebessége is kétszeresére nő, így kedvünkre darálhatjuk az ellent. A második esetben a játék lejátszik egy animációt, amiben a Woo-ra oly jellemző galambok repülnek fel hősünk körül, aki a tengelye körül fordulva a pályán található összes ellenfelet szitává lövi. Azt mondanom sem kell, hogy ez a képesség kerül a legtöbb „manába". Ha már a párbajoknál járunk, nem hagyhatom ki kedvenc jeleneteimet, amikor is Tequila felügyelő 3-4 gengszterrel néz farkasszemet. Ekkor az idő némileg lelassul és látjuk, ahogy az ellenfél lövedéke felénk tart. Ilyenkor a lövések leadása mellett lehetőségünk lesz elhajolni a golyók elől.



Levegőben úszva, minimum három gazembert írtva: ez a Stranglehold lényege!

KONKLÚZIÓ

A Stranglehold egy igazán jó játék. A képi világa elmegy. Igazából a gyönyörűtől messze van, de a rombolható környezet miatt igazi hangulatbomba. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája egész jól be van lőve, azaz rengeteg kihívást nyújt, sőt néha talán többet is a kelleténél. Volt rá példa, amikor idegességemben majdnem összetörtem a billentyűzetet. Az átvezető videók száma és minősége kiváló, a játék története pedig a műfaj kereteiből messze kiemelkedik. Az első videókat látva azt hittem, hogy a játék hamar unalomba fullad, ám a küldetések teljesítésekor valahogy sosem unatkoztam. A helikopteres pálya (a géppuskafészekben foglalunk helyet) és az okosan adagolt főellenfelek mindig megtörték a monotóniát, így igazából a változatosságra sem lehet egy rossz szavam sem. A netes tesztekben a cikkírók a rövid játékidő miatt lehúzták a játékot. Nekem ezzel sem volt gondom. Normál fokozaton minimum 8 óra a végigjátszás, ami ma szerintem egyáltalán nem nevezhető kevésnek. Aki meg 4-6 óra alatt végigtolja, az jelentkezzen nálunk tesztelőnek... A konklúzió meghozatalakor azonban képtelen vagyok 81%-nál többet adni. Valami mégis hiányzik, valahogy mégsem elég, valahogy nincs meg benne az, ami a Max Payne-t naggyá tette. Mindezek ellenére minden akciójáték és Woo fanatikusnak bátran ajánlhatom. Egynek jó, de igazi klasszikus biztos nem válik belőle... pedig véleményem szerint minden lehetőség adott volt!

PC GURU

GRAFIKA	08
HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Stranglehold az átlagos akciójátékok mezőnyéből messze kiemelkedik, annyira azonban mégsem, hogy akár egy év múlva is emlékezzünk rá. Mindezek ellenére nagyszerű szorakozást nyújtó darab, bullet time-mal és John Wooval!

SASA

PRO:
+ Rombolható környezet
+ Nagyszerű Power Upok
+ B kategóriás story

KONTRA:
- A grafika lehetne jobb
- A főellenségekkel vívott harc nem elég változatos

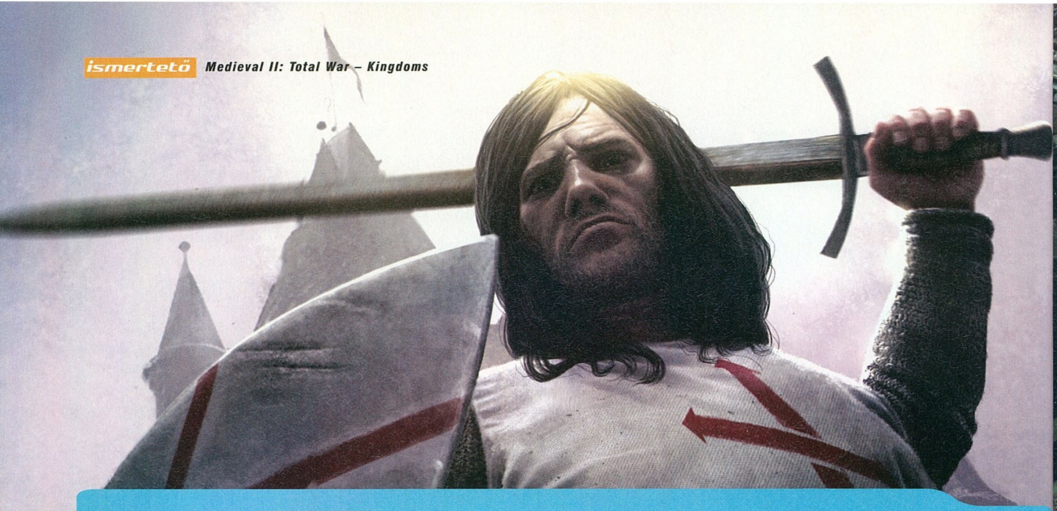
8.1

ÖSSZEGZÉS:
A John Woo filmek összes hangulati elemét tartalmazó nagyszerű akciójáték. Az igazi csúcs a környezet rombolhatósága!

GÉPIGÉNY:
P4 2.4 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VRAM, 15 GB HDD

PGO GYORSLINK: 255

MAX PAYNE	92%
MAX PAYNE 2	90%
INFERNAL	78%



Birodalmak háborúi írta · Joshua

MEDIEVAL II TOTAL WAR KINGDOMS

fejlesztő > Creative Assembly kiadó > Activision web > www.totalwar.com

A brit Creative Assembly immár 2000 óta töretlen ritmusban termeli az újabb és újabb stratégiai játékokat. A páros években mindig egy teljes történelmi érát feldolgozó alkotással jelentkeznek, míg a páratlan esztendőkben a hangsúly az egészről a részre helyeződik, vagyis a rajongók menetrendszerűen egy-egy kiegészítővel lesznek gazdagabbak.

2007 lévén, minimális szellemi output birtokában is kiokoskodható, hogy itt bizony egy újabb ilyesfajta toldalékról lesz szó... Szándékosan nem használom a hősidőket idéző „küldetéslemez" anakronizmust, tekintettel arra, hogy a már nevének méretével (a külön állatfajtát képviselő kettőspontról és a kötőjelről nem is szólva!) is tiszteletet parancsoló „Medieval II: Total War – Kingdoms" eléggé egyedülálló módon mindjárt két DVD-nyi (!) tartalommal köszön be.

Nos, szükség is van a két diszkréten irizáló korongra, tudniillik a Kingdoms a szokásostól eltérően nem egy, hanem négy új kampányt tartalmaz. Habár méreteiket tekintve ezek nem összemérhetők az eredeti játékban szereplő, egész Európára kiterjedő hadjárattal, a kvantitás terén meglévő hátrányaikat kvalitással pótolják, vagyis – divatosan szólva – „fókuszáltabb élményt" jelentenek. Azonban így is 13 új frakció, több tucat új épülettípus és persze száznál is több egység (köztük olyan kuriózumokkal, mint a bizánci „lángszórósok", a Templomosok és Ispotályosok legelitebb alakulatai, vagy éppen a novgorodi druzsina harcosai) vár felfedezésre.

AZ ÚJVILÁGTÓL A SZENTFÖLDIG

Egy hasonló jellegű stratégiai szimulációnál mindig felmerül a kérdés, hogy az alkotók történelmileg hiteles, vagy pedig kiegyensúlyozott játékot

> „Ezúttal 4 kampány várja a monumentális küzdelmekre áhítozókat."

Ismét gigantikus, látványos csatákban bővelkedő szkenáriók várják a küzdelemre éhes stratégákat...

akartak-e készíteni? A TW sorozat esetében mostanáig egyértelmű volt a tendencia, miszerint a derék angolok a makacs tényekkel való küzdelem helyett inkább az élvezeti faktor felkalibrálásába ölik energiáikat, a finomítást pedig nagyvonalúan meghagyják a felettébb népes (és nem kevésbé lelkes) modder közösség privilégiumának. Így fordulhatott elő az a különös eset, hogy habár annak idején nem kevés örömet találtam pl. a Rome: Total Warban is, az igazi eksztázist mégis a maximális hűségre törekvő (és egészen döbbenetes mennyiségű háttérmunkával megtámogatott) Total Realism mod okozta.

Erre a kis kitérőre azért volt szükség, mert a sorban első „Amerikák" kampány egyből meg is töri a tradíciót, vagyis egy szélsőségesen kiegyensúlyozatlan helyzetet vázol fel, maroknyi, ám jól felfegyverzett és elszánt spanyollal, valamint óriási túlerőben lévő, ám technológiailag fejletlen, és ráadásul széthúzó indián törzsekkel. Érdekes módon a dolog mégis működik, sőt pontosan a fel-

Történelem óra

TEMPLOMOSOK:
A templomos lovagrend 1118-ban keresztes lovagokból szerveződött társulásból alakult a Szentföldön. Hugues de Payns vezetésével kilenc keresztes lovag elhatározta, hogy életét a Szentföld zarándokai védelmének szenteli – ők voltak a Templomos lovagrend első tagjai.

ISPOTÁLYOSOK/JOHANNITTÁK:
Az Ispotályos rend egy már működő egyházi intézményből bontakozott ki Jeruzsálemben. Az egyik monostor (A Sancta Maria Latina) fenntartott egy ispotályt (ami kórházat, menhelyet jelentett abban az időben), valamint egy alapítványt, melyből az ispotály működhetett. A provence-i Gérard terelte az önállóság felé a közösséget, melynek fontossága az első keresztes hadjáratok idején értelemszerűen megnőtt.

TEUTON LOVAGREND:
A Teuton (német) Lovagrend szintén a szentföldön alapíttatott. Ők a keresztes háborúk kudarcával kiszorultak a Közel-Keletről, és ezért Kelet-Európa felé kezdtek közeledni. Első célpontjuk a középkori Magyarország volt, melyet akkori őseink hősiesen visszavertek.

MONDUS NOVUS:
Amerigo Vespucci által írt könyv címnek jelentése: Új Világ. Ebben az 1502-ben készült írásban (mely eredetileg egy levél volt az óhazába) Vespucci az 1501-1502-ben lezajló utazásáról számol be, elsősorban arról, hogy nem Ázsiát, hanem egy új világot (ami Észak-Amerikát jelöli) fedeztek fel. A név azóta a földrészre ragadt, manapság így gyakran találkozhatunk az Új Világ jelöléssel, ha Amerikáról van szó.

Ostromaink, előrenyomulásaink során ezúttal is fontos szerep jut a korabeli haditechnikának...

borult erőviszonyok miatt igazán élvezetes: ahogy a konkvisztádorok aranyra éhesen egyre beljebb és beljebb nyomulnak a Mondus Novus mélyébe, a visszavonulás esélye nélkül... nos, az már-már vérfagyasztóan izgalmas tud lenni a kellően elborult rajongóknak.

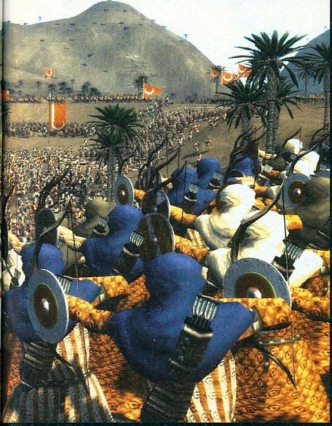
A keresztes háborúk

A keresztes háborúk keresztes lovagok részvételével folytatott, a pápa által szentesített nagy volumenű hadjáratok voltak a XI-XIII. században. Fő missziójuk elsősorban a Szentföld megszerzésére irányult, de előfordult, hogy más területet is támadás alá vontak a pogányság eltörlésének nevében – ez volt a „szentesített" cél, ám a keresztes háborúk egy idő után sokkal inkább szóltak a fosztogatásról, mint vallási célokról. A játékban feldolgozott Konstantinápoly elleni csatára a IV. keresztes hadjárat folyamán került sor. A keresztesek eredeti célja Egyiptom volt, mivel azt a Szentföld kulcsának tekintették, ám Konstantinápolynál állomásozva beleavatkoztak az ott folyó politikai harcokba, s ennek „eredményeképpen" megostromolták, majd kifosztották azt 1204. április 13.-án.

A négyből kettő hadjárat mindazonáltal továbbra is az Öreg Kontinens vérzivataros múltjába vezet el minket. A sorban következő „Britannia" a Csatorna túlsó partján lévő – egyeseknek ki tudja, miért olyan fontos – szigetekért folytatott harcot jeleníti meg, írekkel, skótokkal, walesiekkel, angolokkal és a csak látszólag outsider norvégokkal. Az időpontválasztás és a finoman szólva is kissé sietősen felfestett háttér amúgy jókora önkényességről árulkodik: 1258, lázongó angolszász parasztsággal és prédára éhes északiakkal. Valójában Anglia ekkor már csaknem kétszáz éve a normannok uralma alatt állt (vagyis a legnagyobb jó szándékkal sem ábrázolható egy frissen pacifikált tartománynak), ráadásul az itt még nagyon eleven viking veszély is rég elmúlt már. A balansz ezzel szemben jól érzékelhetően visszatért, vagyis mindent összevetve többé-kevésbé azonos súlycsoportba tartozó felek küzdenek egymással – ez még akkor is igaz, ha figyelembe vesszük az angolok kétségkívül meglévő katonai fölényét, amelyet azonban jól ellensúlyoz hátországuk bizonytalansága.

A Teuton Lovagrend tündöklését és bukását mostanáig meglehetősen mostoha témaként kezelték a stratégiai játékok fejlesztői, én legalábbis – húszegynéhány éves tapasztalatom ellenére – hiába vizsgáltam át neuronok miriádjaiból összedrótozott memóriasilóim csaknem végtelen sorát az ügy érdekében. Egyszóval a komputerek képernyőjén igazi premiernek számít a környező pogányokat szolgasorba dönteni igyekvő német lovagok, a balszerencséjükre éppen eme célcsoportba tartozó litvánok, valamint a legkevésbé sem pogány, de az Urat nem a teutonok szájíze szerint dicsérő (ráadásul tűrhetetlenül független, és a kereskedelem révén gyorsan gyarapo-

Arab legyen a talpán aki képes sokáig ellenállni kereszteseink rohamának...



Egységben az erő - harsogták a lovagok már a középkorban is.

dó), ortodox novgorodiak harca. Aki tehát mindig is vágyott arra, hogy virtuális Alkeszander Nyevszkijként tanítsa móresre az elbizakodott lovagokat, vagy éppen ellenkezőleg, Isten hű katonájaként, a Nagymester kegyetlen szerepében tetszelegve hányja kardélre a szlávok tömegeit, az most végre megtalálhatja a számítását.

Végezetül a jelen felsorolásban utolsónak maradt, de minőségét tekintve inkább az élre kívánkozó „Keresztes hadjáratok” ismét elkalandozik Európától, és egyenesen a Szentföldre repít minket. Annak is mindjárt talán legizgalmasabb évszázadába, amikor is a „frankok” által alapított Jeruzsálemi Királyság és Antochaiai Principátus

> **„Bár még mindig bosszantóak a régi hibák, a tartalom kárpótol ezért.”**

a túlélésért harcol a törökök és egyiptomiak ellenében. A mérleg nyelvének (vagy talán kívánatos prédának?) pedig ott vannak a kétszínű, saját pecsenyéjüket olthatatlan görögtűzön sütögető bizánciak. Fővárosuk, Konstantinápoly az egész ismert világ leggazdagabb városa, és ezt éppen olyan jól tudják a Nyugatról jött, a keresztet frissiben felvett királyok, mint a távoli mongol sztyeppékről a vihar szárnyán érkező, egyszerre istentelen és embertelen nomádok. Hogy végül a lovagok, vagy a mamelukok lándzsáin nyugszik-e majd a Mennyei Királyság, vagy pedig nem várt fordulatot vesz-e a történelem menete, csak tengernyi kiontott vér árán tudható meg.

KESERVEK ÉS SIRÁMOK

Mint látható, az új kampányok számtalan, korábban nem látott lehetőséggel kecsegtetnek, azonban ha abban reménykedünk, hogy maga a játék is megújult, akkor menthetetlenül csalódni fogunk. A stratégiai szint továbbra sem éppen egy Civ4, de legalább kellőképpen nehézkes. A taktikai csaták továbbra is hihetetlenül látványosak és könnyen vezérelhetők, azonban ugyanúgy nélkülözik a harctéri realitást, mint korábban. Persze továbbra sem a perfekcionizmusával tüntet az igényesebb rajongók által eddig is sokat kritizált AI sem: a hadjáratok során még mindig képtelen igazán nyerő formulát találni az emberi játékos ellen, legyen az akár csak mérsékelten tapasztalt is. A gépi unintelligencia sajnos tovább súlyosbodik az ütközetek alatt: ezúton tanácsolom, hogy aki nem ellensége önmagának, az ne nagyon bízzon semmit a komputer megszemélyesített generálisokra, mert csakhamar azt lesz kénytelen látni, hogy a súlyos aranyakon felállított elitcsapatai a választható legcélszerűtlenebb formációban indulnak lemészároltatni magukat. Mindez persze fordítva is igaz, hiszen az AI-nak legtöbbször még többszörös túlerő birtokában is megoldhatatlan kihívást jelent egy gyorsan manőverező, a csata eseményire adaptívan reagáló – vagy éppen statikus defenzívába húzódó – humán ellen sárba tiprása.

STÍLUSOS KEGYETLENSÉG

Audiovizuális szempontból lehengerlően profeszionális kivitelezés, korábban egyetlen kiegészítőben sem látott mennyiségű tartalom, viszont csak minimális innováció, és visszaköszönő régi hibák. Ismerős? Végül is erről szólnak a hivatalos kiegészítők. Vagy nem? Elegendő lenne alig két évet visszamenni az időben, és a Kingdomsot habozás nélkül 90 százalék körülire értékelném. Időközben azonban történt egy s más: ha nem is jelent meg olyan alkotás, amely a Total War képzeletbeli trónját akárcsak megingatta volna, a modder társadalom kedvenc sorozatunk esetében is bebizonyította, hogy a történelmi hűség és a játékegyensúly igenis járhat kéz a kézben, sőt eközben az innovációkról sem kell lemondanunk. Itt ebből a három mágikus komponensből – legalábbis egyszerre – csak egy van jelen, így a Creative Assembly legújabb próbálkozása a legnagyobb jóindulat mellett is csak erős négyest érdemel.

PC GURU

GRAFIKA	09
HANG	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Minden idők leggigantikusabb kiegészítője. Négy hatalmas kampány, amelyből a vetélytársak valószínűleg minimum négy külön expanziót kreáltak volna. Remek időtöltés a régi hibák ellenére is...

JOSHUA

PRO:
+ Tartalom, tartalom, tartalom, tartalom, így négyszer...

KONTRA:
- Minden a régi, beleértve az idő múlásával egyre bosszantóbb hibákat is.

8.0

ÖSSZEGZÉS: Kalandorok számára kihagyhatatlan, a többiek csak óvatosan.

GÉPIGÉNY:
P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 9 GB HDD

PGO GYORSLINK: 587

ROME - TW: ALEXANDER	84%
MEDIEVAL II: TOTAL WAR	85%
ROME - TW: BARB. INV.	92%

Hentelős misztikus irta · Miguel

LOKI

fejlesztő > Cyanide kiadó > Gamers Gate web > www.loki-game.com

A suhintós-szeletelős szerepjátékok az elmúlt tizenegy évben nem sokat változtak. 1996 novemberének végén megjelent a Diablo első, majd 2001-ben második része, és bár azóta sokan próbáltak nagyot újítani a kategórián, ez igazából senkinek sem sikerült. Kicsit kétkedve vetettem bele magam a Cyanide nyújtotta világba, de nem bántam meg: most már azt is tudom, milyen az, mikor valaki a hack&slash stílus válogatáslemezével áll elő.

Tényleg csak a rend kedvéért: a játék nem rúgja ki a Diablo szabta tér oldalát, itt is megyünk, hentelünk, egyre durvább szörnyek hulláiból egyre durvább tárgyakat, ruhákat és fegyvereket nyerünk, míg végül le nem fejezzük az utolsó renitens rosszarcút is, és el nem kezdjük az egészet újra – egy szinttel nehezebben. A grafika szerintem tetszetős, bár nem nélkülözi a hülye megoldásokat sem. Teljes három dimenziót kapunk, foroghatunk, ráközelíthetünk, csakhogy a többnyire nagy számban támadó ellenfelek megkövetelik a minél távolabbi nézőpontot – őrült pech, hogy így lépten-nyomon lombkoronák, tetők és kupolák takarják ki a lényeget. Távolsági harcra beállított karakterrel nehéz belőni az arany középutat, mert ha túl közelről nézzük, akkor nem látjuk a távoli célt (ami ugye elég baj), ha meg felmegyünk madártávlatba, akkor a motor csak egy kisebb foltban „metszi meg" az aktuális platfont – így megint csak a cipőnk orráig látunk el. Amire nem lehet panasz, az a hang. Egyszerű de nagyszerű zene, és dögös effektek: nagyszínpad, nagyszínpad!

> „Ismét egy Diablo klón a porondon, trónt nem dönt, de szórakoztat!"

MIXTOLÓGIA

Az intróban láthatjuk, ahogy egy kámzsás alak rosszban sántikál, bemegy a sivatag közepén álló piramisba, afféle inverz Dumbledore módjára egy pisszenés nélkül gyújt tüzet a kandeláberekben, majd hadovál és sátánian kacag. Első blikkre a játék alapötlete, a négy ókori mitológia keverése is furcsa, hiszen hogy kerül a görög harcos a skandináv télbe, mit keres egy azték Európában, pláne egy angol New Yorkban? A titok nyitja az, amit a

A nagy sárga lény és a pusztító tűz esete a nyolcvannegyedik barlangban...

A különböző mitológiák legnagyobb alakjai mind felbukkannak a játékban.

Karakterek

AZTÉK SÁMÁN Idéző, alakváltó és nekromanta. A három isten szerepét könnyebb megérteni, mint a nevüket leírni.

QUETZALCOATL A Tollaskígyóhoz imádkozók képessé válnak segítők megidézésére. A lények saját varázserővel rendelkeznek, hatalmukban áll a tűz és a mérgek formálása.

TEZCATLIPOCA Az éjszaka istene hitünkért cserébe segít, hogy az ellenséget könnyedén cafatokra tépő jaguárrá, vagy átkokat szóró szellemmé változzunk.

MICTLANTECUHTLI A halottak istene nem kevesebbet ajánl, mint belépőt a szellemvilágba, és hatalmat a holtak lelke felett.

EGYIPTOMI VARÁZSLÓ A tűz, a sötétség és a vihar erejének ura, nem mellesleg egy szavába kerül, és múmiák sietnek a segítségére.

RÉ A napisten a tűz hatalmát adja nekünk – egy masszív tűzlabda mindig jól jön, ha forró a talaj a lábunk alatt.

SZÉTH A gonoszság istene a sötétség erejét használja fegyverként. Nem, nem műveltségi kérdéseket tesz fel az ellenségnek, ez színtiszta fekete mágia.

HÓRUSZ Az ég istene a mennyek erejét adományozza követőjének – senki sem örül, ha villámok csapkodnak körülötte.

ÉSZAKI HARCOS Nagy melák, igazi ókori tank, és ha ordít, valami mindig történik – vagy épp varázsol, vagy épp meghal.

THOR A viharisten fia a kétkezes fegyverek mestere, és nem átallja a villámok erejét segítségül hívni.

TYR A háború istene a kétkezes fegyvereket forgató harcosokat kedveli, akik kiáltásukkal nem csak saját magukat, de szövetségeseiket is bátorítják.

ODIN A szálfegyverek ereje és a jég hatalma – aki Odinban bízik, nem bánja meg.

GÖRÖG AMAZON Xena személyesen. Hujujujuj!

ARTEMISZ A vadászat istenének hódolók az íj mesterei, de ismerik a jég és a mérgek titkait is.

PALLASZ ATHÉNÉ A táncoló penge művészei, de nem vallanak szégyent íjjal sem.

ARÉSZ A hívek leginkább a tűz és a mérgek erejét használó csapdák állításában jeleskednek.

Hatalmas csatákban ezúttal sem lesz hiány, a lényeg, hogy bírjuk ujjal a klikkelőmaratont.

Termetes egyedekben nem lesz hiány, mitológikus lények egész garmadája vár ránk a játék során.

fejlesztők meglehetős nagyvonalúsággal non-lineáris játékmenetként reklámoznak: a választott karakter először a saját világának problémáit oldja meg, és amint lenyomja a személyre szabott főnököt, máris választhat, hogy azték tollas kígyókat, skandináv jegesmedvéket vagy görög nőket szeretne-e gyilkolni a továbbiakban. Ha mind a négy helyszínt kibelezzük, megnyílik az ötödik, az időn túl helyet kapó terület – még jó, hogy ez sem hasonlít a Diablo II-re.

CSAK MINT A DISZKÓBAN

A játékmeneten látszik, hogy a hangsúly a pörgős szeletelésen van. Egészen újszerű például a karakter élet- és varázserő-pontjainak regenerálódása: egyrészt persze van a szokásos, gyógyitalos megoldás, harc közben is kortyolhatunk, illetve ami a lényegesebb, hogy ha van időnk kicsit nyugodtan állni, a piros és kék csík pár pillanat alatt visszaszalad magától is. Eleinte ez kicsit csalásszagú volt, de aztán rájöttem, hogy egyszerűbb ez, mint állandóan a faluba teleportálni egy újabb hordónyi löttyért. Az akció folytonosságát biztosítja a jobb felső sarokban elhelyezett radar is, mely az aktuális küldetés helyes iránya mellett a környéken ólálkodó szörnyek pontos helyét és mennyiségét is mutatja – nincs is más dolgunk, mint odanyargalni, és szétcsapni köztük.

DEUS EX MACHETA

Karakterünk fejlődésének két jellemzője van, egyrészt a szokásos erő-ügyesség-intelligencia-satöbbi, másrészt áldozhatunk az isteneknek is (karakterenként háromnak), akik cserébe mindenféle remek képességgel ruháznak fel minket. Lefordítva ez annyit jelent, hogy a képzettségfa és a specializáció külön rendszert kapott, a tapasztalati pont egynegyede megy az aktuális istennek, akik közt a városokban található szentélyben váltogathatunk. Ha már arra járunk, ne felejtsünk ajándékot vinni a választott égi tüneménynek, főleg a ritkább tárgyaknak örülnek. Mielőtt furán néznétek, hogy de akkor miből lesz pénz: egyrészt lesz a hétköznapi cuccok eladásából, másrészt nem kell pénz: a hatékony felszerelést mindig a hulláktól kapjuk.

AGENT SMITH

A féktelen öldöklés azonban nem elhanyagolható mennyiségű tárgyat eredményez, amivel csak-csak kezdeni kellene valamit. Itt jut szerephez kovács barátunk, aki immár nem egyszerű kereskedő, hanem igazi mesterember. Segítségével mindent alkotóelemeire szedhetünk, és ezeket kombinálva az eredeti tárgyak legjobb tulajdonságait egyesíthetjük (természetesen csak egyező kategória esetén). Ha kalandjaink során speciális alapanyagra bukkanunk, akkor azzal ötvözhetjük a kardokat és páncélokat, sőt (nagy újdonság, kapaszkodni), rúnákat is kovácsoltathatunk a fegyverekre.

DIABLOKI

Kicsit többet vártam, valószínűleg a nemzetközi felhajtásnak köszönhetően, amit már egy jó éve gerjesztenek a Loki körül. Sok más próbálkozáshoz hasonlóan ez sem lett a műfaj messiása, de remek próbálkozás: én már tudom, mivel húzom ki a Diablo harmadik epizódjáig. (A Civilizationnel, he-he...)

PC GURU

GRAFIKA	07
HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Inkább hadnagy, mint tábornok, inkább iparos, mint művész – inkább ismerős, mint unalmas. Egy újabb Diablo-klón, a műfaj minden jellegzetességével, forradalom nélkül, de élvezetes tartalommal, tovább könnyítve a várakozást a Diablo 3-ig.

MIGUEL

PRO:
- + pörgős
- + zene, hangok
- + a kovács végre tényleg kovács

KONTRA:
- - semmi újdonság
- - grafikai hibák
- - a pénznek semmi szerepe

7.3

ÖSSZEGZÉS: Bár nem újszerű, mindenképpen szórakoztató. Javaslom, várjunk, míg a játék bekerül az olcsóbb kategóriába, 4-5 ezrest azért bőven megér.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 7 GB HDD

PGO GYORSLINK: 435

DIABLO	90%
DIABLO 2	90%
D2: LORD OF DESTRUCTION	94%

Ha harc, hát legyen harc... írta · Tika

COMBAT MISSION SHOCK FORCE

No.2 PC GURU

fejlesztő > *Big Time Software* kiadó > *Paradox* web > *www.battlefront.com*

A Battlefront.com fejlesztői/kiadói bázis égisze alatt a Big Time Software 1998 óta töretlenül gyártja a Combat Mission újabb és újabb fejezeteit. Az egyedülálló, fázisokra bontott harcrendszerben a Beyond the Overlord, a Barbarossa to Berlin és az Afrika Korps mind-mind méltó mementói a második világháború megfelelő szakaszának, mostani kísérletük, pedig egyfajta halálugrás, hisz 50 évnyi szakadékot kellett áthidalniuk a játékmenetben, hogy a mai modern hadviselést tökéletesen reprezentálhassák.

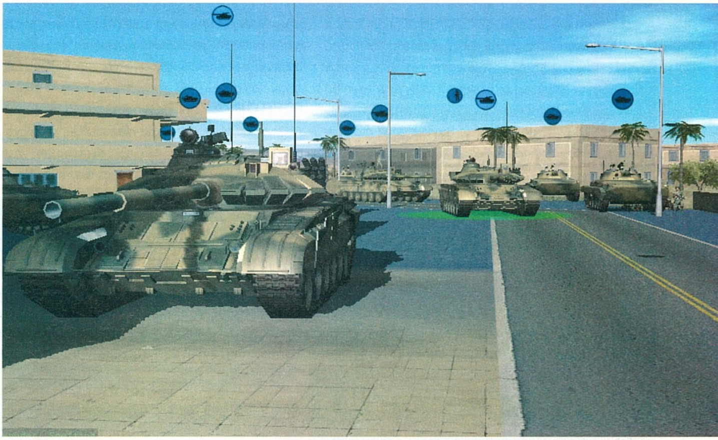
A Battlefront.com mint a wargame-k hazája, már régóta egyfajta minőséget képvisel, amely nem feltétlenül külsőségekben, sokkal inkább a tartalomban nyilvánul meg. Alkotásaik mindegyike mögött komoly kutatómunka áll, a realizmusra való törekvésüket, pedig már-már betegesnek jellemezném, ha nem épp ez adná azt a plusz eszenciát például a Combat Missionhoz, amitől a játék sokkal inkább egy „Te képes lennél-e rá, hogy ott és akkor győzz!?" történelmi kihívás...

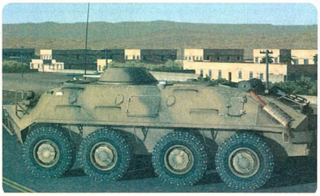
A fejlesztőknek eddig, mondhatni „könnyű" dolguk volt, hisz a második világháború tökéletesen dokumentált ütközeteiről pontos adatok – dátum, helyszín, szereplők – álltak rendelkezésükre, ám a Shock Force 2008-ban játszódik, hipotetikus szituációt dolgoz fel, és harctéren még alig próbált eszközöket vonultat fel. Ami a konfliktus természetét illeti, az az alkotás adta lehetőségekből – néhány tucatnyi egység egy maximálisan 16 négyzetkilométernyi területen – eredendően következik. Tehát szárazföldi meccs lett, századszinten megvívva, a boxzsák szerepét, pedig Szíriára testálták. A „megszálló" (pontosabban megtorló) háború küldetéseit, szituációit a közelmúltban lezajlott események – Irak, Afganisztán – inspirálták.

A látványtól nem fog leesni az állunk, de a játékélmény stratégáknak feledhetetlen...

Stryker

A Stryker egy összkerékmeghajtású, nyolckerekű platform, amelyet gyalogsági szállítóeszköztől (ICV), a tankelhárítón (ATGM) át, egészen az önjáró lövegig (MGS) gyárt a General Dynamics. Az átlagosan 18-21 tonnányi önsúly, impozáns 95km/h sebességgel párosul, miközben az alapfegyverzetét a távirányítható nehézgéppuska és a 40 milis gránátvető alkotja. A páncélzata csupán a kézifegyverek ellen nyújt védelmet, így a játékban és a valóságban is a „slat armor", azaz egy külső acélketrec fogja fel az RPG találatok nagyját. Az Egyesült Államokban az eddigi Stryker-tesztek kapcsán komoly kritikák fogalmazódtak meg, és bizony ezek többsége a Combat Missiont is kísérti. A páncélzat elégtelen, a gumikerekes hajtás terepjáró-képessége úgyszintén, az alapfegyverzetét pedig bármelyik konkurense űbereli…





Bár a CM: SF nem a grafikájáról lesz híres, a lemodellezett járgányokra nem nagyon lehet panasz.

Az arzenál egészen elképesztő: a háborús eszközök széles tárháza vonul fel a programban.

Egyébként Szíria, mint terroristákat támogató ország eleve ígéretes hadszíntér, és egy olyan aszimmetrikus konfrontáció táptalaját adja, ahol a támadó fél technikai és képzettségi fölényét a védekezők nagy létszámú összevonásokkal, és a már-már terrorizmusba hajló stratégiai elemek (pokolgépek, civil merénylők) beiktatásával próbálják kiegyenlíteni. Ami az alig próbált haditechnikát érinti, nos az USA egy gépesített gyalogságból, és páncélosokból álló harccsoporttal képviselteti magát, amelynek magját a Strykerek (lásd a különálló boxot) adják. A „félig-dinamikusként" jellemezhető küldetéssorozat szépsége pedig abban rejlik, hogy a fixen rögzített főbb küldetések közé becsúszó mellékszálak az előző pályákon bemutatott teljesítményünk függvényében változnak.

> „Stratégia a javából, ám látvány terén ez a játék bizony nem tarol..."

COMMAND&CONTROL

Az Egyesült Államok a C4ISR direktíva (Command, Control, Communications, Computers, Intelligence, Surveillance and Reconnaissance) mentén képzeli el a jövő hadviselését, ezért a Shock Force is különösen nagy figyelmet fordít a parancsnoki láncra, illetve annak kiépítésére a megfelelő kommunikációs csatornákon. Egy egyszerű példával illusztrálva ha teszem azt egy gyalogos raj ellenséges egységet észlel, akkor kézjelekkel, hanggal, rádión jelentheti, de egy páncélozott csapatszállító rendeltetésétől függően akár kódolt csatornán, vagy műholdas rendszeren is közvetíthet felfelé. Miért is

Infobox

CLOSE COMBAT

A Combat Mission kapcsán szeretnék megemlékezni a ma már klasszikusnak számító Close Combat sorozatról, melynek apropóját a két mű közt felhúzható párhuzamon kívül az utóbbi időkben CC-s berkekben tapasztalható mozgolódás is adja. De kezdjük az elején. Az Atomic Games CC szériája anno II. világháborús állomásokat dolgozott fel, egészen pontosan ötöt, sőt, ennek is volt modern hadviselésre megírt szála – a Road to Baghdad. Ha a játékmenetet tekintjük a CM ugye fázisokra bontott, míg a CC eredendően RTS, ám az utasításkészlet nagyon is hasonló. Mindkét játék rajokban kezeli az egységeket, és minden egyes bakát névvel, ranggal, tapasztalati szinttel, morállal jelöl, miközben mindenkinek a szerepkörhöz passzoló – kimért lőszerkészlettel párosított egyedi felszerelése van. A sebzés, a páncélvédettség mutatók, a látás-láthatóság viszonya is gyakorlatilag mindenhol egybecseng. Ám a CC izometrikus harcmezeje felett eljárt az idő. Az Atomic Games-t 2005-ben felvásárolta a Destineer Studios, és egy taktikai FPS-ben, a Close Combat: First to Fight látták a franchise felfuttatásának újabb lehetőségét. Szerintem hiba volt, s a Destineer is hasonlóan gondolta, mert hamarosan továbbadták a CC licenszét a Matrix Games-nek. A war game-k terén legendássá vált stúdió épp idén tavasszal dobta piacra a CC: Cross of Iron-t, amely a The Russian Front (CCIII) átdolgozása, modernebb AI-vel, korrekt multiplayer lehetőséggel, és egyéb nyalánkságokkal. Mindenesetre kíváncsian várjuk a további feldolgozásokat/folytatásokat…

olyan fontos ez? Nos, az észlelt célpont helyzete a kommunikáció minőségétől/gyorsaságától függő precizitással jut el a többi egységig, akik vizuális kontakt hiányában a tüzelésnél csak erre az információra támaszkodhatnak. Az alkalmazott haditechnikánk döntő többsége Stryker, azaz gumikerekes, könnyen páncélozott löveg, szállítójármű, etcetera, így semmi másban nem bízhatunk, csak a kifinomult optikai és infravörös felderítési rendszerekben, mert ha nem mi vesszük észre először az ellenséget, akkor annak a vége általában lángoló roncs, és hullák sokasága. Az észlelés fizikai lehetőségei egyébként a legmesszebbmenőkig kidolgozottak, minden egység az őt segítő technika, az időjárás, és a domborzat függvényében képes látni, sőt hallani a környezetében lévőket. Mint említettem, a távolság a mi legjobb barátunk, hisz az amerikaiak bőséges tüzérségi és légitámogatással vonulnak fel, és bármelyik egység (szír oldalon csak a tüzérségi megfigyelő) kérhet szinte azonnali csapást, azzal az apró megjegyzéssel persze, hogy a kifejezetten erre specializálódott FSV és felderítő egységek lényegesen hatékonyabban irányítják a tüzet.

> **“Remek szimuláció, de patch-ek nélkül semmiképp ne vágjatok bele...”**

FÁZISOKRA OSZTVA...

A Combat Mission fő különlegességét az egyedi fázisokra osztott (WeGo) harcrendszer adja, amely a sorozat születése óta jelen van. Gyakorlatilag úgy kell elképzelni, mint egy körökre osztott stratégia és egy RTS házasságát. A járművek különálló egységként, a gyalogság pedig rajokban jelenik meg a képernyőn, miközben minden egyes kör első szakaszában korlátlan idő áll rendelkezésedre, hogy áttekintsd a hadszínteret, és egyenként vagy alakzatokra bontva kiadd a megfelelő mozgási és tüzelési parancsok lán-colatait. Értelemszerűen a parancsok repertoárja lehetővé tesz feltételes utasításokat, például előremenetet az első ellenséges kontaktig, tüzelési zónák beállítását, vagy akár időzített/késleltetett cselekményeket is. Aztán a tervezési fázisról a végrehajtásra átkapcsolva, az ellenség lépéseivel egy időben a megfelelő viselkedési modulok „lejátsszák" az ütközet adott periódusát. A végrehajtási szakaszban beavatkozási lehetőség nincs, a sorsod a TacAI kezében van. A csata hevében nüanszok döntenek, minden egyes kilőtt lövedék útja – kezdve a támadó fizikai, pszichológiai (morál) kondícióival –, egészen a becsapódás szögéig, illetve páncélzat vastagságáig tökéletesen modellezve van. Olyan apró tényezők is számítanak, mint a terepjáró-képesség, a torony forgási sebessége, vagy az újratöltés ideje, és értelemszerűen ezeket az adatokat nem a kisujjukból szopták ki. A váratlanul felbukkanó tényezőkről pedig az imént említett TacAI gondoskodik, az erős tűzbe került gyalogság az eredetileg rászabott erőltetett menet helyett fedezéket fog keresni, a páncélosok önállóan darálják fel a látótérbe került ellenségeket, és a sort hosszasan folytathatnám.

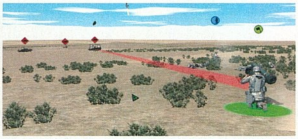
Miközben a fázisos rendszer még mindig tökéletesen funkcionál, a Shock Force új, CMx2 névre keresztelt motorja már real-time hadakozásra is képes. A valós idejű séma úgy működik, mintha egy szimpla RTS-t játszanál, csak épp itt a körülmények és a kezelőfelület közelebb áll a valósághoz, miközben a lehetőség azért adott az akciók szüneteltetésére (pause funkció csak veterán nehézségi fokig). Azért remélem a WeGo, illetve az arra épülő többjátékos lehetőségek – e-mailos lépésváltás, hotseat – nem kopnak ki a CM-es produkciókból soha...

CM, A CSÚNYA LÁNY...

Annak ellenére, hogy ódákat tudnék zengeni a Javelin rakétákról, vagy a TOW sziszegő hangjáról mikor elhagyja a vetőcsövet, a fejlesztők gyakorlatilag mindent elkövettek, hogy a sorozattal frissiben ismerkedő játékosokat elhajtsák a búbánatba. Először is kérem, a kilométernyi terjedelemben mellékelt felhasználói kézikönyv elolvasása mondhatni kötelező, másodszor az alapjáték tapaszok nélkül (jelenleg a v1.03--nál tartunk – ami természetesen letölthető a PC Guru Online-ról) még a tutorialt sem tartalmazza, sőt ezek nélkül felbontást váltani sem lehet, és bizony komoly bugok (útvonalkeresés, AI, fegyverek hatásfoka) lettek fixálva a megjelenés dátuma óta. Elméletileg most tartunk ott, hogy örömmel lehet játszani. Bár ez az öröm talán nem is olyan felhőt-

Javelin tankkiller

1. A lövész a célzóberendezésen (optikai, ill. IR) befogja a célt, rögzíti, s innentől már az infravörös önirányítás teszi a dolgát. Tipikus fire and forget (lődd ki, és felejtsd el) fegyver, azaz ahogy az indítófokozat kilökte a csőből a rakétát, egyből jöhet is az újratöltés (20 másodperc), a kezelőnek nem kell követnie a célt. **2.** A kezelőtől biztonságos távolságra a szilárd hajtóanyag második fokozata 150 méter magasra küldi fel a Javelint, hogy aztán fentről – ahol leggyengébb a páncélzat – támadhassa a befogott harcjárművet. **3.** A tandem robbanófej első töltete az esetleges védelmi rendszereket (reaktív páncélzat) aktiválja, míg a második, masszívabb töltet már a hasznos felületen fejtheti ki a teljes hatását.



Ha ez nem tankinvázió, akkor semmi sem...

len, a Combat Mission ugyanis nem a meglátni és megszeretni kategória, sőt első blikkre kifejezetten ronda és igénytelen játék képét mutatja, amit csak bizonyos idő eltelte után tud érdemben befogadni a felhasználó. A többszörös zoom funkció képes csak felfedni, hogy ezek a harceszközök közelről igenis szépek, részletesek, és még olyan apróságokra is jutott a fejlesztők figyelméből, hogy a járművek belső terét is kitextúrázzák. A házakba emeletenként (!) beszállásoltatható a gyalogság, erkélyek, ablakok, ajtók lettek tökéletesen leképezve. A terep – Szíriában vagyunk – többnyire sivatagos, a modellezése precíz, ám grafikailag összességében minden, aminek nincs lánctalpa vagy kereke – az zoomolás nélkül elnagyolt, szürke ill. sárgás, és sivár.

RPG-18

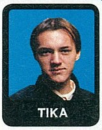
Ironikus, hogy jelenleg épp a legolcsóbb és legegyszerűbb fegyverek, mint az IED-ek (rögtönzött robbanóanyagok az útszélen, stb.), illetve az RPG-k okozzák a legtöbb gondot az amerikai hadseregnek. A játékban szereplő RPG-18 is ilyen egyszerűen kezelhető, hatékony páncéltörő fegyver. Az egyszerhasználatos, rakétahajtású gránát 64 mm űrméretű, és 200 méteren belüli célpontok ellen használható. A páncélátütő-képessége 375 mm-ig terjed, amennyiben pedig célt tévesztene, 6 másodperces késleltetéssel megsemmísíti önmagát. A Bradley-k, Humvee-k csak a gyalogságtól való megfelelő távolságtartással védekezhetnek, az M1A2 kompozit páncélzatának azonban nem árthat, a Strykereket pedig több-kevesebb sikerrel megvédi az izraeli találmány, nevezetesen a vasketrec (slat armor).

SOKKOLVA!?

A Shock Force hagyománytisztelete tagadhatatlan, azaz külsőségeiben meglehetősen gyenge, de tartalmában a lehető legmagvasabb alkotás. A beépített küldetésszerkesztő kimeríthetetlen lehetőségekkel ruházza fel, miközben a kétszemélyes multiplayer az ígéretek szerint későbbiekben további lehetőségekkel bővül. Véleményünk szerint óriási ziccer maradt ki a szír oldalon elhanyagolt küldetéssorozattal, de az igazság az, hogy még ezzel a felhozatallal is hónapokra, ha nem évekre elegendő tartalék maradt a kijátszhatóságban. Aki tehát képes szemet hunyni a grafikai hiányosságok felett, az készítheti a hideg élelmet, hiszen a program hosszan ellát majd tennivalóval...

PC GURU

GRAFIKA	06
HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09



Tökéletes lenyomata a mai, modern hadviselésnek. A WeGo rendszer még mindig parádés, és az RTS opció is jól beépült. Tapaszok nélkül azonban félkarú óriás, és a távolabbi nézőpontokból meglehetősen csúnya...

TIKA

PRO:
- + WeGo és a real-time rendszer
- + Precízen modellezett arzenál
- + Küldetészerk.

KONTRA:
- - Hagyományosan ronda
- - Patch-ek nélkül játszhatatlan

8.0

ÖSSZEGZÉS: Szó nincs korszakalkotó megoldásokról, egyszerűen egy jó irányba terelt, hihetetlenül tartalmas folytatás.

PGO GYORSLINK: 834

GÉPIGÉNY: PIV 1.8GHz, 32MB VRAM videók., 256MB RAM, 1GB HDD

FULL SPECTRUM WARRIOR	83%
C.C. BATTLE OF THE BULGE	81%
C.M.: BEYOND THE OVERLORD	89%

Játékos a csúcson

írta · Hancu

A legjobbak között

Bizonyára senkinek nem mondunk újat, mikor azt állítjuk, hogy a World of Warcraft kis hazánkban is rendkívül népszerű program. Szerkesztőségünkben is akadnak megszállottak, Chris és Ricco napi több órát töltenek karakterük fejlesztésével és barangolással Azeroth-ban. De nem csak ők, hanem Hancu is aktív tagja a felhasználók millióinak, egy nap épp a játék statisztikáit böngészte, mikor érdekes adatra bukkant a www.wowrankings.com-on: egy magyar játékos karaktere bukkant fel a legjobbak között. Nem is haboztunk sokat, felkerestük a netes kalandort, hogy egy interjú keretében megtudakoljuk: miképp lehet elfoglalni egy helyet a legjobbak között.

PC GURU: Mesélj pár szót magadról, a karakteredről, a klánodról!

Maat: Hi, Maat vagyok, 21 éve születtem Budapesten, jelenleg az ELTE IK-n tanulok programtervező informatikusként. A fő karakterem egy Maa nevű női törpe vadász, a wowrankings.com statisztika-oldal szerint ő jelenleg a világon a 2. legjobban felszerelt karakter a játékban. A klánom, a Forte (Kazzak-EU PvP szerver), a kezdetek óta a világ élvonalában van. A Burning Crusade előtt és után is volt olyan, hogy egy-egy főellenséget a játékban a világon először mi győztünk le. A Burning Crusade összes instance-át a világon másodikként küzdöttük végig.

PC GURU: Hogyan kerültél a Fortéba?

Maat: A Burning Crusade megjelenése előtt néhány hónappal csatlakoztam, a régi klánomból két sráccal együtt. Akkor még senkit sem ismertem a Fortéban, teljesen tiszta lappal kezdtem. Akkoriban Kel'thuzad volt a legerősebb ellenség a játékban, és miután a klán legyőzte, és nem maradt új kihívás a kiegészítő megjelenéséig, sokan abbahagyták vagy felfüggesztették a játékot, és az ő helyükre kellett a friss hús.

A bekerüléshez az alapkövetelmények alig változtak azóta. Pár szóban összefoglalva: felnőttként kell viselkedni, fel kell tudni ismerni, hogy mikor beszélj és mikor maradj csöndben. Tudj gondolkozni, ne kelljen mindent elmondani és magyarázni, de ugyanakkor tudj okosat kérdezni. Nagyon fontos, hogy amíg a raid tart (öt óra nagyjából), addig arra figyelj, amit csinálsz. Ne sértődjön meg rögtön, ha nem az történik, amit szeretnél, vagy nem úgy szólnak hozzád, ahogy azt szeretnéd. Tudj annyira angolul, hogy megértsenek és megértesd magad. Legyen meg benned a kellő odaadás a játék iránt. Tudj legalább heti hatszor játszani. Ezeken kívül mindig van valami pillanatnyi követelmény, hogy a jelentkezőnek legyen tapasztalata az éppen aktuális raid tartalomról (első kézből, nem videókról).

> „Józan ész, jó reakcióidő, helyzetfelismerés: A profi WOW-os ismérvei!"

PC GURU: Tudsz még magyarokról, akik ilyen szinten levő klánban játszanak?

Maat: A Fortében voltunk többen is magyarok még a kiegészítő megjelenése előtt. Őket már jóval a WoW előttről ismertem. Rajtuk kívül ismerek pár magyart elszórva a nagy nemzetközi klánokban, de akik mindenképpen említésre méltók, az a Public Enemy klán a Twisting Neather szerveren. Ők egy nemrégen alakult, teljesen magyar klán, akik világszinten a top50-ben vannak.

PC GURU: Hogyan épül fel a Forte, mi a hierarchia a klánban?

Maat: Van egy névleges vezér (Solor) és van velem együtt hat officer, azaz a vezetőség. Sajnos (vagy éppen szerencsére) nem mindegyik vezető annyira kommunikatív, amennyire kellene. A legtöbb ötletet/változtatást ketten-hárman találjuk ki, a többiek csak rábólintanak. Nagyjából 22-25 aktív tagunk van, valamint általában 1-5 újonc. Minden kezdőt legalább egy hónapig vizsgáztatunk – sajnos néha a próbaidejük lejárta előtt meg kell tőlük válnunk. Van egy különleges, „casual" nevezetű rang. Ilyen rangot csak azok kaphatnak, akik már nagyon régóta a klánban vannak, de már nem túl aktívak. Nemrég felvettünk egy PvP csapatot is. A célunk, hogy mindenben segítsük őket a PvP terén. Jelenleg a battlegroupban (a szervereknek azon csoportja, akik egymás el-

Interjúnkból kiderül, hogy nem is olyan nagy ördöngősség Azeroth legjobbjai közé verekedni karakterünket...

len játszhatnak az arénaharc első fordulójában) minden ranglistán (2v2, 3v3 és 5v5 csapatok) az elsők vagy másodikak.

PC GURU: Mekkora a szigor a klánon belül? Van kötelező megjelenés a raideken, vagy korlátozás, hogy miről beszélhetsz nyilvános fórumokon?

Maat: A józan ész szab határt a legtöbb téren. A klánban mindenkinek érdeke hogy az új főellenségekről a legkevesebb információt adja ki, hiszen nagy a verseny a klánok között a „first killekért". Aktivitást tekintve a már említett heti hat alkalom az elvárt, de természetesen megértjük, ha valakinek valami közbejön és éppen nem tud játszani. Ugyanúgy, ha valaki előre bejelenti, hogy elmegy nyaralni, vagy munkaügyben elutazik és nem lesz gépközelben, azt is toleráljuk. A szigor leginkább a voicecomon tapasztalható raid közben. Ha éppen megy a harc és valaki oda nem illő dologról kezd beszélni, azonnal rászólunk, hogy ne fecsegjen, inkább a harcra és a saját dolgára figyeljen.

PC GURU: Mennyi időt töltesz heti átlagban a WoW-val?

Maat: Én meglehetősen sokat játszom, napi hat-nyolc óra simán megvan, bár rengetegszer ez kimerül annyiban, hogy csak be vagyok jelentkezve és beszélgetek a többiekkel, vagy éppen valami teljesen jelentéktelen dolgot csinálunk, ami sokkal inkább szórakoztató, mint hasznos a klánra nézve. Amikor nagyon hajtunk, akkor se raidelünk hat-hét óránál többet, egyszerűen képtelenség annyi ideig egy dologra figyelni, még akkor se, ha háromóránként szünetet tartunk.

PC GURU: Állítólag, ha ilyen szinten űzi valaki a WoW-ot, amellett nem juthat idő a magánéletre, családra, munkára, tanulásra, haverokra, barátnőre...

Maat: Nálunk elenyésző azoknak a száma, akik se nem dolgoznak, se nem tanulnak, talán összesen két ilyen ember van a klánban. Mindenki más vagy tanul, vagy dolgozik, vagy mindkettő. Van, akinek gyereke van, rengetegünknek van barátnője, és vagyunk páran, akik versenyszerűen sportolunk (vagy sportoltunk). A klánban több hölgy is van, közülük kettő jelenleg is aktívan raidel.

PC GURU: Szerinted jó irányba fejlődött a Burning Crusade-del a WoW?

Maat: Az hogy 40-ről 25-re csökkentették a raidek nagyságát, az egyik legjobb húzás volt. Sokan mondják, hogy ezáltal már nem annyira epikusak a csaták, de szerintem ez a kis áldozat a könnyebb szervezhetőség ellenében elfogadható. A consumable nerf (amikor drasztikusan csökkentették a különféle varázsitalok előállításának költségeit, és azok erejét) is nagyon jó húzás volt.

PC GURU: A Wrath of the Lich King újításai hogy tetszenek?

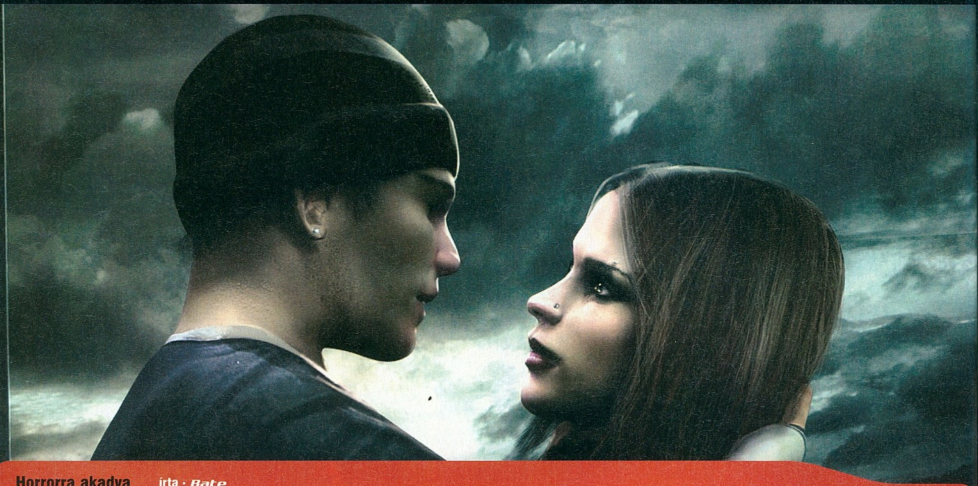
Maat: Az ostromgépek használata biztos jó móka lesz. A 80-as szint egyáltalán nem tetszik, a kiegészítő megjelenése után egy hónappal megint mindent lehet eldobni, amit eddig összeszedtünk. Erősen reménykedem, hogy a hero classokkal nem fogják tönkretenni a játékegyensúlyt, és kicsit félek az új képzettségtől, attól tartok, túl erős lesz, és mindenkinek az Inscriptiont kell majd használni, hogy esélye legyen valamit elérni.

PC GURU: Mennyire vesztek részt az új tartalom tesztelésében a megjelenés előtt?

Maat: Attól függ, éppen mennyire van időnk. A legutóbbi nagy dobások, Black Temple és Mount Hyjal tesztelésére volt időnk, plusz motivált, hogy egy fejlesztő sokszor velünk jött és segített. A Burning Crusade kiegészítőt is elég sokan teszteltünk, mivel a klán kapott jó pár béta kulcsot a Blizzardtól. A kisebb patch-ek, mint pl. a mostani 2.3 tesztelésével viszont nem nagyon szoktunk foglalkozni.

PC GURU: Milyen különleges képesség kell ahhoz, hogy az ember a legjobbak között legyen a WoW-ban?

Maat: Szerintem a játék PvE részéhez nem kell semmilyen különleges tudás. Józan ész kell, normális reakcióidő, helyzetfelismerés, és normális mentalitás. Még ha ezek közül valamelyik nincs is éppen a csúcson, akkor is megvan az esély, hogy bekerülj egy top klánba és elég sokáig juss.



Horrorra akadva írta · Bate

OBSCURE 2

fejlesztő > Hydravision kiadó > Playlogic web > www.obscure2.com

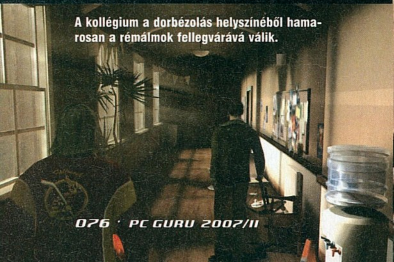
A francia Hydravision csapata mindeddig az Obscure címre hallgató túlélő horrorjával hívta fel magára a figyelmet, amely bár a szaksajtó által nem lett agyon dicsérve – átlagosan 70% körüli értékeléseket kapott –, a közönség mégis megszerette, így elkészült a folytatás. A folytatásban megvizsgáljuk mi történt az első rész elkészültét követően.

Valószínűleg nagyon sok olvasónk életében volt (vagy éppen van) egy időszak, amikor rajongott a horrorfilmekért. Jómagam ezt a szakaszt a középiskola idejére datálhatom, amikor ez a műfaj a második virágzását élte, és olyan alkotásokat láthattunk a mozikban, mint a Sikoly, a Tudom mit tettél tavaly nyáron, a Rémségek könyve és sorolhatnám végtelenségig a címeket. Akkoriban igyekeztem minden hasonszőrű alkotást megnézni, így meglehetős nosztalgia kapott el az Obscure 2 felbukkanásakor, és azonnal belevágtam a tesztelésbe.

> "A játék a Resident Evil örökségét ülteti a tinihorror környezetébe."

UGYANAZ A LEMEZ

A fejlesztéseket illetően a Hydravision nem erőltette meg magát, amit kapunk, az tipikusan egy olyan folytatás, amely az első rész sikereiből igyekszik előnyt kovácsolni. Ez persze csak akkor probléma, ha már nagyon unjuk a klasszikus Resident Evil mintájára felépülő túlélőhorrorokat. Amennyiben nem hoz lázba a különböző területeken való bolyongás, a szörnyekkel való küzdelem, a rejtély feloldása, akkor az Obscure nem a te játékod, ellenben ha mindez még nem jön ki a könyöködön, és még mindig vevő vagy egy kis borzongásra, akkor kár lenne kihagyni. Tény ugyan, hogy semmi forradalmi nincs a játékmenetben, újításokkal sem halmoznak el, de a fejlesztők javára legyen mondva, jól megtanulták a leckét, így a műfaj szerelmesei megkapják, ami nekik kell.



A kollégium a dorbézolás helyszínéből hamarosan a rémálmok fellegvárává válik.

Rengeteg eszközt állíthatunk csatarendbe a szörnyekkel szemben. Golfütőtől láncfűrészig szinte mindent.

CSAPATMUNKA

A történet két évvel az előző eseményei után játszódik, a túlélők egyike már egyetemista, így a kollégiumban, bulizással szeretné kitölteni a tanulás melletti időt és elfelejteni a korábban történteket. Jó folytatáshoz híven persze ismét borulnak a dolgok, egy furcsa növénynek köszönhetően társaink nagy része bezombul, nekünk pedig marad az életben maradás és a rejtélyes „fertőzés" megállítása. A történet nem egy hatalmas eresztés, de passzol a tinihorror miliőbe, a hangulat megalapozására éppen megfelel, a többit elvégzik a ránk váró események. A cselekmény egyébként szálakra van bontva, olykor egy-egy helyszínen kétszer is végigmegyünk más karakterekkel, ám az eltérő tulajdonságok miatt a továbbjutás mindig változik, így a játék nem válik unalmassá, nem mellesleg pedig teljes rálátásunk lesz a történetre – mindig tudjuk, kivel mi történik.

Karakterek

COREN

Autóbolond és extrémsportos, igazi őrült srác. Coren karaktere szintén megkerülhetetlen a játékban, hiszen az akrobatikához fűződő szenvedélye miatt olyan helyekre is képes eljutni, ami a többiek számára már elérhetetlen lenne. Egy kiszögelés, egy emelet, vagy egy párkány jelentheti a továbbjutást? Akkor Coren lesz a te embered!

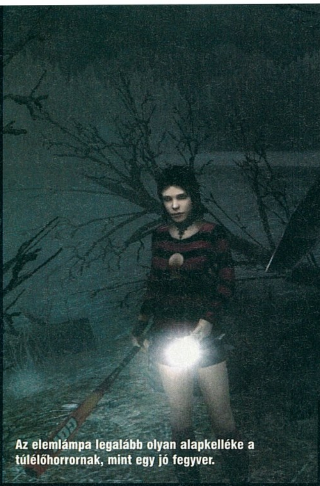
JUN ÉS MEI

A társaság tagja a Wang ikerpár. Mindketten játékfanatikusok, s ha éppen nem partyznak, akkor a legújabb játékokkal töltik idejüket. Mivel mindketten a számítástechnika megszállottjai, Jun és Mei jelentik a megoldást az elektronikus dolgokat illetően: hackelni kell? A két lány megoldja neked.

AMY

Majdnem tipikus szőke hölgy, vizespólóverseny nyertes, a suli bombázója, de mégsem a butuska kategóriát bővíti. A játék szereplői közül ő rendelkezik „dekódoló" képességgel, így olyan dolgokat is észrevesz, amit más nem. Ha valamit tüzetesen meg kell vizsgálni, őt hívjuk segítségül, hiszen a többiekkel ellentétben nem siklik el a részletek felett.

Förtelmekben nem lesz hiány, a játékban lesz néhány igazi adrenalin pumpáló jelenet...


Az elemlámpa legalább olyan alapkelléke a túlélőhorrornak, mint egy jó fegyver.

Az első részhez hasonlóan egyszerre két embert irányíthatunk, a történet lineárisan halad előre, a feladat, hogy túléljük az eseményeket és megoldjuk a továbbjutáshoz szükséges feladatokat. Minden, az irányításunk alá tartozó karakternek van egy képessége, amely a történet egyes pontján nélkülözhetetlenné válik. Kezdetben ez igen egyszerűen működik, hiszen az általunk irányított duó valamely tagja bizonyosan alkalmas lesz az adott feladatra, a helyzet akkor kezd bonyolódni, mikor alkalmunk lesz választani, hogy mely két szereplővel szeretnénk továbbhaladni. Ha tehát szimpátia (vagy mellméret) alapján választjuk ki a befolyásunk alá tartozó egyedeket, olykor előfordulhat, hogy elakadunk és egy hátrahagyott egyetemista lehet majd a segítségünkre. A játék indításakor, vagy bármikor annak folyamán egy második játékosnak lehetősége van csatlakozni, ezzel mindkét karakter irányíthatóvá válik, így közös erővel vághatunk neki az előttünk álló nehézségeknek. Az ötlet nem lenne rossz, de az irányítás kicsit megnehezíti a dolgot, és ketten egy monitor előtt szorongani sem egy élmény, ebből fakadóan főleg a PS2 és Wii tulajdonosok fognak örülni ezen opciónak.

NEM CSAK HORROR

Szerencsére az Obscure nem szimpla mászkálás és öldöklés, a továbbjutás érdekében nem elég az egérgombot nyomogatni, olykor az agyunkat is dolgoztatni kell. Ahogy fentebb is utaltam rá, feladatokat kell megoldanunk a siker érdekében, amolyan kalandjátékszerűen, hiszen szükség lesz tárgyak összegyűjtésére, és rejtvények megfejtésére, és helyenként a szereplőink képességei jelentik a megoldást egy-egy elénk táruló nehézségre. A feladatok nem ördöngősek, de olykor-olykor meg kell állnunk egy pillanatra, és el kell gondolkodnunk a helyzeten, mit, kivel és hogyan, esetleg hol nem jártunk még, és ami a legfontosabb, mindenre oda kell figyelnünk, a válasz ugyanis néha az apró részletekben rejlik – a program persze itt is segít, hiszen a szereplők feje minden olyan pontra „odafókuszál”, ahol számunkra értékes információ lehet. Szerencsére a szereplők olykor kommentálják is az eseményeket és elég világos megjegyzésekkel igyekeznek segíteni a továbbjutást. A játék folyamán mindennek jelentősége lesz, így, ha összerakunk egy rejtvényt, akkor később arra biztos szükségünk lesz. Sőt, olykor nem elég a szereplők képességeit használni, kiegészítésképpen szükség lesz a saját tudásunkra is – például a hackelésnél, ahol nem elég elindítani a kezünkben lévő kézi számítógépet, a kapott talányt a való életben szerzett ismereteinkkel tudjuk megfejteni. S ezen feladatok összessége a játékban az egyik legjobb elem, hiszen a puszta öldöklésen túl kihívást biztosít, kicsit megdolgoztatja, gondolkodásra bírja az embert, s bár nem túl keményen, azért mindenképpen olyan szintet produkálva, amely nagyban növeli a játék élvezeti értékét.

EKSÖN!

Lévén túlélő-horrorról beszélünk, az akciónak is igen komoly szerep jut, az egyetemi Campust és a hozzá tartozó egyéb helyeket bejárva számos mutálódott emberbe és más lénybe botolhatunk, akikkel bizony meg kell küzdenünk. Kezdetben hoki- és baseballütők állnak rendelkezésünkre, ám a repertoár ennél bővebb és igen hamar olyan, a túlélésünket nagyban javító eszközöket találhatunk, mint a pisztoly, a shotgun vagy éppen egy uzi és egyéb nyalánkságok. A kezünk ügyébe keveredő tárgyak szerencsére nem csak az ellen amortizálására alkalmasak, helyenként nélkülözhetetlen elemei a továbbjutásnak – gondolunk itt vitrinek, ablakok bezúzására és fontos tudni, hogy például a horrorokban kiemelt szerephez jutó láncfűrész sem csak a szörnyek aprítására alkalmas. Ezen eszközök használata a legtöbb esetben nyilvánvaló, ám még így is bónuszt, amolyan kaland elemet jelentenek a játékban.

> „A horror rajongók vélhetően élvezni fogják ezt az egyetemi kalandot.”

TÚLÉLŐ

Ahogy azt már az elején leszögeztem, az Obscure 2 nem kuriózum, nem korszakalkotó, hanem egy tipikus iparosmunka, amely nem megváltani akar, hanem a megszokottat a legjobb színvonalon

Karakterek

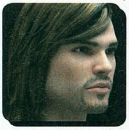
SHANNON

Shannon az első rész túlélőinek egyike, az egyetemista Kenny nővére, kicsit furcsa személyiség, akin a középiskolában történtek igen komoly nyomot hagytak. Ez az átok a második részben áldássá válik, különleges képességeinek köszönhetően Shannos képes lesz uralni a játékban felbukkanó sötét aurát, ezzel szavatolva a túlélést és a továbbjutást.

STAN

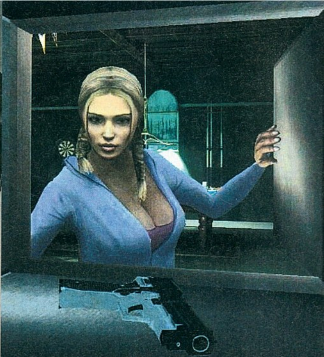
Szintén túlélő, meglehetősen zűrös alkat, a középiskolai horrort követően a börtönt is megjárta, jelenleg pizzafutárként dolgozik, csak naponta szedett gyógyszerekkel képes kontrollálni a két évvel korábban rajta végzett kísérlet hatásait. Egy ponton ő is részese lesz a második rész eseményeinek, páratlan zártudásával segítve a többi karaktert és a játékost.

SVEN

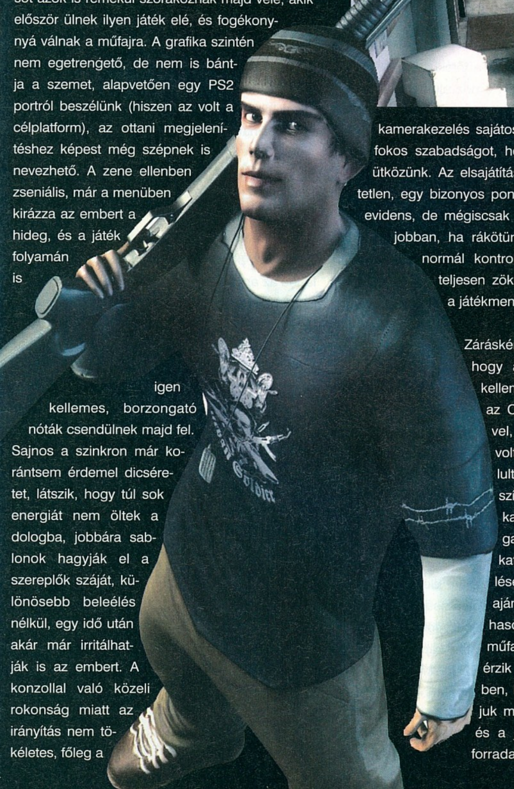


Hokijátékos, az iskola egyik szépfiúja. Kennyhez hasonlóan ő is főleg erőember, sportos alkatának köszönhetően mindig az izmai segítik tovább a játékost: ha valami elérhetetlen és egy tárgy kell a mászáshoz, esetleg rendezkedni kell, hogy elgördítsünk akadályokat, akkor Sven lesz a megoldás (ha Kenny éppen nincs a helyszínen).

Vérben, belsőségben, hullákban egy jó horrorhoz híven itt sem lesz hiány.



Srácok! Ne a dekoltázsra, hanem a pisztolyra koncentráljatok. Hé! Mondom a pisztoly...



nyújtani. Ebben nincs is nagy hiba, akik szerették az első részt, vagy szívesen merülnek el ebben a „témában", azok bizonyosan nem csalódnak, sőt azok is remekül szórakoznak majd vele, akik először ülnek ilyen játék elé, és fogékonnyá válnak a műfajra. A grafika szintén nem egetrengető, de nem is bántja a szemet, alapvetően egy PS2 portról beszélünk (hiszen az volt a célplatform), az ottani megjelenítéshez képest még szépnek is nevezhető. A zene ellenben zseniális, már a menüben kirázza az embert a hideg, és a játék folyamán is igen kellemes, borzongató nóták csendülnek majd fel. Sajnos a szinkron már korántsem érdemel dicséretet, látszik, hogy túl sok energiát nem öltek a dologba, jobbára sablonok hagyják el a szereplők száját, különösebb beleélés nélkül, egy idő után akár már irritálhatják is az embert. A konzollal való közeli rokonság miatt az irányítás nem tökéletes, főleg a kamerakezelés sajátos, hol engedi a 360 fokos szabadságot, hol pedig korlátokba ütközünk. Az elsajátítás persze nem lehetetlen, egy bizonyos ponton túl már minden evidens, de mégiscsak akkor járunk a legjobban, ha rákötünk a gépünkre egy normál kontrollert, azzal ugyanis teljesen zökkenőmentessé válik a játékmenet.

Zárásként már csak annyit, hogy a magam részéről kellemes órákat töltöttem az Obscure nyüstölésével, kedvemre valóak voltak a nem túl bonyolult, de a játékmenetet színesítő rejtvények és kalandelemek, s maga a horror filing is sokat dobott az értékelésen. Főleg azoknak ajánlom, akik hozzám hasonlóan kedvelik a műfajt és akkor is jól érzik magukat játék közben, ha nem köszönt rájuk minden sarkon újítás és a játékmenetet érintő forradalom.

PC GURU

GRAFIKA	07
HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Hydravision tutira ment, csinosítottak az első részhez képest, csavartak egyet a történeten, de ezen felül minden maradt a régiben. Aki így is bizalmat szavaz neki, az nem fog csalódni, összességében egy élvezetes túlélő-horror vár ránk, amely megelégedett az egyszerű folytatás szerepkörével.

BATE

PRO:
- + tinihorror filing
- + rejtvények
- + kalandelemek

KONTRA:
- - szinkron
- - csupán egy folytatás
- - innováció hiánya

7.8

ÖSSZEGZÉS: Minden maradt a régiben, a horror műfaj kedvelőinek ideális szórakozás egy borongós hétvégére.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

PGO GYORSLINK: 628

RESIDENT EVIL 4	85%
SILENT HILL 3	76%
OBSCURE	76%

A felmelegített jeges esete... írta · Rbaly

NHL 08

fejlesztő > EA Canada kiadó > Electronic Arts web > www.easports.com/nhl08

Az EA Canada, az EA többnyire sikergyáros csapata az idén kemény választút elé érkezett, és érzésem szerint rosszul döntöttek. Bár nincsenek a tulajdonomban a jelenlegi globális számítógép-erős vga penetráció statisztikái, akkor se fogom megérteni, miért beszéltek össze a PGA-s srácokkal, és húzatták a rövidebbet a PC-játékosokkal...

Az NHL új felvonása megtette azt, amit senki se várt el ilyen gyorsan az óriáskiadótól. Megújult külsőben és belsőben egyaránt, új motorok hajtják a grafikát (s milyen tükörsimán), a mesterséges intelligenciát, bővült a tartalom, teljesen analóg vezérlést kapott az irányítás – következésképp hangos sikernek örvend a kritikusok körében is. Az apró bökkenő csupán az, hogy a kiváltság a konzoltulajdonosokat érintette. Lehetne mentséget keresni, hogy hiába a legelterjedtebb platform, a játékra edzett vasak száma kevés, hát még a hozzájuk csatolt dupla analóg irányítóké, de nem teszem, mert az én meglátásom szerint, aki számítógép párti, az egy jó játékért hajlandó ráerősíteni a hardverére, viszont így, hogy a játékok minősége nem sarkallja erre az embereket, ördögi körbe fog kerülni a piac. Szóval ráncfelvarrott hoki jutott az idei esztendőre, kicsit szebb, kicsit több tartalmilag, de a jól sikerült 07 után meglehetősen harmatos. Persze kaptunk újítást, mely a fenti listából a mesterséges intelligencia képében van jelen, ez tagadhatatlanul korrekt eleme lett a programnak. Ami új még, hogy a Dynasty módban immáron több nevesebb nemzeti bajnokságban is részt vehetünk. Sajnos a saját magunk által kreált csapattal továbbra sem indulhatunk a dinasztiában, ismét a Roostersnél kell az általunk kreált játékosokat kicserélni az eredeti csapattagokkal (s közben ügyelni arra, hogy az adott játékmód a frissített Roostereket alkalmazza), s lássuk be, ez elég pepecselős megoldás. Az Online felületen beugorhatunk egy gyorsmeccsre és saját bajnokságot is összeverbuválhatunk, valamint bőszen kapaszkodhatunk felfelé a világranglistákon. A játékmenet továbbra is élvezetes maradt, s aki nem kóstol bele az X360 verzióba, annak nem költözik hiányérzet a lelkébe. Ellenben ahogy az a tavalyi résznél, úgy az ideire is áll, hogy egy olcsóbb, vagy céltudatosan egy 360 kontrollt javallott beszerezni, ugyanis fényévekkel megdobja a kezelhetőséget, főként a cselezések vonatkozásában. Persze billentyűzettel is játszható, csak nehezebb.

> „Az idei NHL kisebb csalódás, reméljük jövőre valami jobbat kapunk..."

Az EA Sport tud jó folytatásokat készíteni, ez a mostani pont nem lett az, így csupán annyi lenne az apró kérésünk, hogy jövőre már PC-re is a legjobbjukat portolják át. Tanácsom hasonló, mint a folytatásban következő Tiger Woods esetében: aki eddig nem, annak igen, aki már igen, annak nem, értitek ugye?

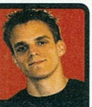
Az idei NHL egy kicsit szebb lett, mellé egy kicsit okosabb is...

...de mindez édeskevés a konzolos verziókhoz képest, ahol valóban sikerült egy jobb programot kreálni.

PC GURU

GRAFIKA	07
HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Az új M.I. (A.I) tényleg remekül eliminálja a scriptszagú megoldásokat, melyek huzamosabb játékidő után válnak észrevehetővé, ellenben az idei trend alól a 08 sem kivétel, nem kapott elég figyelmet, ebből következően folytatásként nem jó, nagyon nem jó.

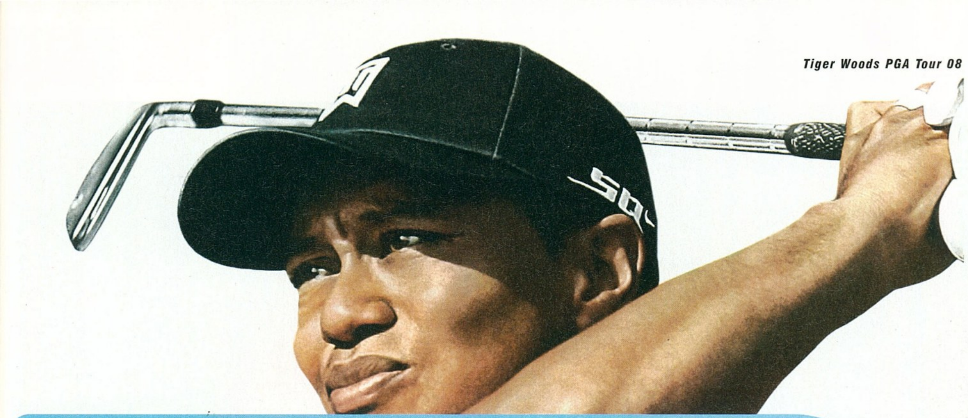


RBALY

PGO GYORSLINK: 816

7.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.3 GHz
Memória: 256 MB RAM
Szabad hely: 2.8 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista
Videó: 64MB VGA



Same old, same old... írta · RBaly

TIGER WOODS PGA TOUR 08

fejlesztő > EA Tiburon kiadó > EA web > www.easports.com/tigerwoods08

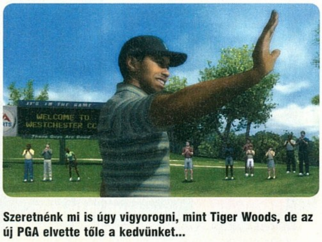
A hajszálpontosan egy hónapja leközölt stúdióelemzésünk óta az EA Tiburonja maradt, ami volt, egy fejlesztőcsapat. Egy olyan, mi sok halhatatlant (jenkiknek a Madden) s halálra ítéltet (Superman Returns) egyaránt kitermelt, olyan, ami most rútul elbánt a PC-sekkel, mert a piac az új konzolok felé orientálódik, az egyszeri, számítógépet nyúzó játékos nagy kárára.

Azdhetném a tesztnek álcázott kritikát egy elcsépelt okfejtéssel, hogy uraim, ugyan miért PS2-es port ez, de felesleges, hisz amíg nem leszek képes megváltoztatni anyagi érdekeltségű trendeket, addig mással foglalatoskodom, most épp golfjáték teszttel. Mint az ismert, maga a sport inkább a módosabb kaszt mulatsága, ami nem jelenti azt, hogy a hozzá szükséges kvalitások lenézendőek lennének. Persze amellett soha nem tudtam elmenni, hogy a golf maga amolyan elegánsabb szinonimája a macho életmódnak, hiszen az, aki emészthető számú próbálkozás után se talál bele a lyukba, az a golfban is eláshatja magát. Kitérő vége, itt van nekünk ez a lemez, minden teljesen más: új évszám, Tiger szerelése sem a tavalyi, s az a fránya Tag-Hauer is új modell. Ami változatlan maradt, az a tartalom: járt utat járatlanért ugye, de sajnos ez így akkor sem oké. Amit tavaly Flat „kollegina" megírt, az áll itt is, tehát maga a játék nem rossz, főleg úgy nem, ha újonnan vetjük bele magunkat, „csupán" egy folytatástól kevés. Akadnak persze új dolgok: elsőként több helyszín kapott helyett, másodjára itt van a FedEx kupa, melynek reklámokkal tarkított berkeiben ugyanazokon a pályákon imádkozhatjuk el a labdát a lyukig, mint a PGA Tour alatt. Végül itt van még a Confidence (önbizalom) faktor. Lényege, hogy a komolyabb ütések, alacsony Confidence esetén nehezebbé válnak és fordítva. Biztonságos játékstílusnál viszont elkerülhetőek a nagyobb hibák, így ez a mód csak szélsőséges esetekben okoz változást. Ám ezzel ki is fújt, pár újítás még a tavalyi 07-es konzolváltozatokból se került bele, nemhogy az idei húzások – továbbra se értjük az okát.

> "Ismét egy csalódás, a tavalyi után nem nyújt szinte semmi újat..."

Grafikai aspektusában se lép büszkén előre a folytatás, nem csúnya, szép-szép, de halovány. Megtanultam a nyáron, hogy az évek alatt velorex-szintűvé lassuló otthoni gépem a diavetítős Lost Planet/Dirt kombináció után, ha valamit nagyobb részletesség mellett képes jól futtatni, az grafikailag kiemelkedő program nem lehet. Nos, a PGA-val megbirkózott, szokásos előnye a kvázi jó futás, hátránya a szépség-éhség kielégítetlensége.

Zárásként elcsépelt szavak következnek: ha új neked az EA-féle golf, nincs vele gond, kellemes vétel, ha tavaly rákaptál, képzelj a DVD-re egy új festést, s megkapod ezt. Vajon tényleg szükség van minden évben folytatásra golf-viszonylatban?



Szeretnénk mi is úgy vigyorogni, mint Tiger Woods, de az új PGA elvette tőle a kedvünket...

PC GURU

GRAFIKA	06	
HANG	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Kevés változást kaptunk idén a PGA Tourtól. Az ember mondhatná, hogy akkor talán majd jövőre, de mivel tavaly is ezt gondoltuk, idén nem leszünk ennyire naivak. Meglátjuk: mindenesetre ez most nagyon kevés.

RBALY

6.6

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.6 GHz
Memória: 256 MB RAM
Szabad hely: 3.0 GB
Op. rendszer: XP/Vista
Videó: 64MB VGA

PGO GYORSLINK: 826

Indul a vadászidény... írta · Jatfield

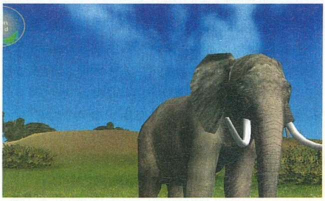
HUNTING UNLIMTED 2008

fejlesztő > SCS Software kiadó > Valusoft web > www.huntingunlimited2008.com

A cseh SCS Software engine fejlesztőként kezdte tündöklését, ők szállították a Deer Hunter sorozat néhány részét és a Duke Nukem: Manhattan Projectet mozgató motort is. 1999 óta játékkészítéssel is foglalkoznak, kezük közül főleg vadász- és kamionszimulátor programok kerülnek ki.

Sohasem rajongtam se a vadászatért, se a szimulátorokért, mégsem merült fel, hogy visszautasítsam a tesztelést, hiszen jobb alkalom nem kínálkozhat rá, hogy kipróbáljak valamit, amit egyébként eszembe sem jutna. Abban persze egy percig sem bíztam, hogy a valódi élményhez mérhető izgalmakkal szolgálhat a játék, hiszen hol lenne a virtuális vadászat a friss levegőhöz, kutyák csaholásához, a valódi vad hajtása által nyújtott izgalmakhoz, a hajnali kisüstihez vagy az üzleti kapcsolatok ápolásához képest? Persze utóbbiakat mi magunk is szimulálhatnánk a gép előtt, kortyolgatva és egy-egy jó lövést követően a képzeletbeli polgármester úr képzeletbeli vállát veregetve, de per momentán az érdekel bennünket, hogy mit képes a Hunting Unlimited nyújtani. Számok terén egész sokat, hiszen négyféle játékmódban eredhetünk 16 különböző vad nyomába a pulykától a grizzlyn át az elefántig, több mint két tucat fegyverrel, s mindebben 28 különféle segédeszköz könnyíti meg a dolgunkat, melyek között szinte bármit megtalálhatunk a távolságok gyors leküzdését segítő paripától a felfújható ál-állatokon át a szarvasvizeletig.

A Challenge mód majd hetven kihívását elkezdve rájöhetünk, hogy a vadászatban a legnagyobb feladatot nem a vad elejtése jelenti, hanem sokkal inkább annak felkutatása. A valóban hatalmas, de legalább olyan ronda területeken poroszkálva érdemes a vén Karak tanításait figyelembe véve vadászni: széllel szemben, csendben és észrevétlenül kell megközelíteni az áldozatokat, melyek a veszély legkisebb jelére szétrebbenhetnek, ha éppen nem feszíti görcsbe testüket egy programhiba, hogy merev végtagokkal, a talaj fölött pár centivel, lassan lebegve kiváló célpontot nyújtsanak számunkra. Ígéretes lövéseinket lassítva mutatja a program, azonban ezen mód sokkal alkalmasabb a játék hibáinak felderítésére, mint az adrenalinszintünk növelésére: homályos textúrák, rövid távolságon belül váratlanul megjelenő tereptárgyak tárulnak szemünk elé. A kevésbé mehetetlen vadak esetében ez az extra már nem bizonyul érdekesnek, hiszen mire visszakerül kezünkbe az irányítás, könnyen megeshet, hogy a hegyi oroszlán, néhány puha szökkenéssel már letudta a köztünk lévő távolságot és a torkunkat csócsálja. Ezért amint kikacarásztuk magunkat, érdemes kikapcsolni a lassítást, és úgy átadni magunkat a játék által támasztott egyetlen, néhány próbálkozás erejéig valódi izgalmat nyújtó feladatnak.



Mehetünk nagy vadra is, bár ez nem azt jelenti, hogy nőni fog a kihívás...

Természetesen a játék során ilyen-olyan utazó eszközöket is igénybe vehetünk: gépet-állatot egyaránt.

Játékosként viszonylag magabiztosan kijelenthetem, hogy jóval a Challenge mód végigjátszása előtt elvész a Hunting Unlimited minden varázsa, és ezen a pályaszerkesztő, a céllövölde, a letölthető bajnokságok és a szabadon paraméterezhető Free Hunt mód sem segít, és félek, a vadászok is sokkal jobban járnak, ha felidézik néhány korábbi kalandjukat ahelyett, hogy szezonon kívül ezzel a játékkal próbálják csillapítani vérszomjukat. Gyanús, hogy hamar ellepi majd a feledés homálya!

PC GURU

GRAFIKA	05
HANG	05
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A Hunting Unlimited 2008 arra alkalmas, hogy szöget üssön fejünkbe, lenne lehetőség az ilyen típusú játékokban, de ennek a megoldásnak a kiélvezésére irányuló vágyainkat kielégíteni már nem fogja.

JATFIELD

PGO GYORSLINK: 875

5.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.4 GHz
Memória: 256 MB RAM
Szabad hely: 1 GB
Windows 2000/XP/Vista
Videó: 64MB VRAM (T&L)

HA MOST FIZETSZ ELŐ A PC GURU MAGAZINRA, AKKOR 3 HÓNAPIG A CHIP MAGAZINT INGYEN POSTÁZZUK NEKED!

13

+

3

AZ ELŐFIZETÉS ÁRA: 17 964 FT
INFORMÁCIÓ: TELEFONON A (06-1) 888-3421,22-ES SZÁMOKON, VAGY E-MAILBEN A TERJESZTES@VOGELBURDA.HU CÍMEN.

AZ AKCIÓ ÚJ ELŐFIZETŐKRE VONATKOZIK.
ONLINE ELŐFIZETÉS: PCGURU.HU/ELOFIZETES

PC GURU

PCGCHIP_0711

Jack Sparrow után szabadon...

írta · Kredenc

fejlesztő > Deck 13 kiadó > CDV web > www.jackkeane.com

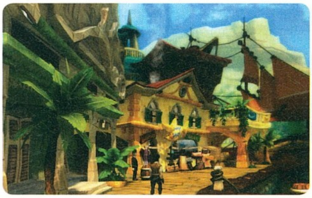
A német srácok tíz éves múltra tekintenek vissza; a kezdetekben Artex Software néven hegesztettek (ez a címke jelenleg is fut, a budget kategóriát jelöli, olyan művekkel, mint a Ski Resort Tycoon vagy a Carnival Cruise Lines Tycoon). A Deck 13 2001-ben alakult meg, első címük a Stealth Combat taktikai akciójáték volt, ám az igazi sikert az Ankh hozta meg számukra. Jelenleg a Seven Symbols akció/kalandon dolgoznak.

Már hallom, ahogy az olvasó felkiált a múltkori számunkban is közölt bevezető láttán: „már megint egy Deck 13 kaland?". Bizony! Ráadásul, hogy rögtön túlessünk a „nehezén", a játék a klasszikus korszakot idézően simul bele a német csapat „sablonjába", azaz a karaktertervezés, az irányítás, a mechanizmus, még a szövegek betűtípusa is ugyanaz. Nem kell megijedni, a srácok nem akarnak havonta kiadni egy „picit más sztori, picit más díszletek közt" címet, inkább az Ankh nemzetközi kiadása késett (a cucc 2005. októberi), és az Osiris volt kiadói erőszak szülötte. Jelen teszt alanya egészséges magzat, igazi szerelemgyerek.

OKOS ÉS SZÉP..

Főhősünk, Jack Keane, a Charming Princess nevű hajó tulaja és kapitánya amolyan 18. századi playboy (aki Jack Sparrow figurájára asszociálna, jó helyen jár), lazán veszi az életet, kár, hogy a „másik oldal" nem ennyire rugalmas – a történet elején épp két kemény fickó püföli serényen a londoni Big Ben híres óratornyában, mert hitelezője nehezen viseli, hogy barátunk kevés hajlandóságot mutat a törlesztésre. Amint a röpke első fejezetben – a mi segítségünkkel – sikerül megmenekülnie a forró szituációból, örömmel fogadja el a kikötőben rá váró angol titkosszolga ajánlatát: Fokváros érintésével az ügynököt a kies Fog-szigeten kell partra tenni, busás fizetség fejében. Persze ez csak a kalandok eleje, és itt rögtön fedjük is fel a játék egyik nagy erényét: fordulatos, csavaros sztorira számíthatunk, 13 fejezeten át (a játékidő kellemesen hosszú, 15-20 óra), melyben lesz árulás, szerelem, aljasság, rengeteg humor, rejtély, titok és jó adag meglepetés.

A Jack Keane végre egy olyan kalandtermék, amely a szemnek is kedves, világa helyenként elkápráztat.



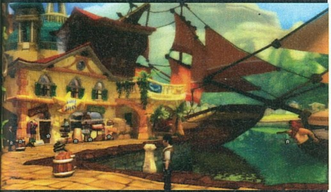
„Egy hangulatos kalandjáték, melynél a grafikára sem lehet panasz!"

A játék grafikája mögött ugyanaz a technológia áll, amelyet már megszokhattunk a frankfurtiak játékaiban, azaz a srácok által kissé kipofozott, licencelt Ogre 3D-s motor, valamint a PINA2 keretrendszer. Talán a színek élénkebbek valamivel, sokkal inkább rajzfilmszerű a játék, abszolút felidézve a LucasArts nagy éráját. Mindehhez az új generációt elvarázsló csodaszavak társulnak – valósidejű árnyékolás, dinamikus fények, egyebek – a DirectX 9 bűvöletével, melyek valóban élettel telítik meg a látványt, bár ezt már a nagyobb vasigény is jelzi, de egy mai, közepes gép azért nem fog kifekúdni rajta, és a beállítások is segítenek az optimalizálásban. Persze ez csak az érem egyik oldala, ám a többi elem is helyén van: a karaktermozgás zseniális, gördülékeny, az animátorok ismét remek munkát végeztek (tegyük hozzá, nincs motion capture, igazi „kézimunkát" látunk!). Az arcmimika, a szinte tökéletes szájszinkron (amely határozottan jobb, mint az Ankhban) már csak hab a tortán, ami a teljes szinkronnal és az előbb említettekkel együtt nagyban segít minket a teljes beleélésben. A stílusos, az atmoszférához illő és azt megteremtő zene, valamint a környezeti zajok szintén csillagos ötöst érdemelnek. A beszédhangokról sokat nem nyilatkozhatok, hiszen a német verzióhoz volt szerencsém, de ebben Jacket David Nathan, Amandát Bianca Krahl keltette életre, előbbi a német moziszink-

Tippek!

Négy momentum van, melyet érdemes kiemelnünk a játékból; van, amit láttunk már a műfajban, van azonban, mely újdonságként hathat.

AZ ELSŐ, melyhez hasonlóval a Broken Sword 3. részében is találkozhattunk, a 3D teljes jogú kihasználása; itt egy-egy képernyőn be lehet járni a harmadik dimenziót, persze a point 'n click mechanizmushoz igazítva: a megmászható helyeken egy létraikon jelenik meg, ide kattintva hajtja végre hősünk a megfelelő animációt (az „alkalmi" játékosok figyelmét aranyszínű csillogás hívja fel az ilyen pontokra).



A MÁSODIK, melyre példát a Tunguskában is láthattunk, a „forró helyek" feltárása: az X gomb lenyomásával a képernyőn ama a pontokon, melyekkel akciózni lehet (legyen az tárgy vagy karakter), egy csillag jelenik meg. Ez már nem csak a kezdő játékosokat segíti, de a műfaj egyik velejáróját, a pixelvadászatot is eliminálja.

A HARMADIK már jóval érdekesebb: az újrajátszási értéket növelendő némi alternatívát építettek be a srácok a játékba. A második fejezetben, a fokvárosi szatócsboltban ötféle tárgy közül csak hármat vehetünk meg, így a továbbiakban bizonyos szituációk megoldását e döntésünk befolyásolja; megijedni nem kell, a srácok ügyesen leprogramozták, hogy bármely cuccok is vannak nálunk, a játék végigjátszható legyen, csak más úton-módon.

A NEGYEDIK már valóban megsüvegelendő jóság. A legtöbb pályán van valami extra teendő, melyet meglépve a játék megajándékoz bennünket valami bónusszal – saját panoptikummal, koncepciórajzokkal, „archaikus móddal" (ezek mibenléte maradjon meglepetés). Ez mindesetre további „újrázásra" sarkallja a játékost.

A kalandjátékok kötelező elemei a rosszarcúak, akiket Jack természetesen azonmód jól helyben hagy.

ronokban Johnny Depp, utóbbi Charlize Theron állandó megszólaltatója, a főgonosznak pedig Udo Schenk kölcsönzi hangját, aki Ray Liotta „alteregója", és mindannyian profi munkát végeztek. Ha az angol nyelvű verzió is ilyen színvonalú lesz...

...BÁR NEM HIBÁTLAN...

A hibákat sem szabad letagadnunk, melyek egy része ráadásul visszatérő, mint amilyen a kamera pár botlása, amikor vagy nem követi az eseményeket, vagy rossz szögben mutatja azokat, ám szerencsére ez ritkán fordul elő, bár akkor bosszantó. Ismét a cucc szemére lehet vetni a néha sok ide-oda mászkálást, bár igyekeztek ezt minimalizálni a srácok, de nyilván ez a műfaj velejárója, és teljesen nem lehet megszabadulni tőle, ugyanakkor azért pár tucat fölös egérkattintást kiszámlázhatunk. Kicsit idegesítőek a fejezetek és néha a helyszínek közti töltési idők, sajnos ez is a modernebb külső velejárója, időről időre 20-60 mega közötti „díszleteket" kell begyűrni a memóriába. A „hardcore" kalandozóknak talán túl könnyű lesz a játék, hiszen olyan igazán izzasztó gondok nincsenek, a viszonylag kisméretű helyszínek, és az ott nálunk lévő maximum egymásfél tucatnyi tárgy permutációja nem olyan veszélyes, hogy kellő számú kattintgatást és tárgykombinációt követően ne tudnánk továbblépni, ráadásul ebben a címben is csak a megszokott dialógus- és készletpuzzlék vannak jelen, mechanikusak nincsenek. Van viszont két érdekes és fontos újítás, melyről külön olvashattok.

A játék másik nagyobb hibája az, amelyet a műfaj ismerői tréfásan „Gabriel Knight álbajsza" néven emlegetnek – ez az, amikor egy tervező túlbonyolítja a dolgokat. Hogy egy példát mondjak a játékból: szükségünk van egy üres üvegre. Kapunk egy köcsögnyi dzsemet, ám ahelyett, hogy kienné vagy kiöntené hősünk a tartalmát, meg kell keresnünk a pályán azt, aki ezt megteszi helyettünk (lekvár átad, üveg visszakap). Sajnos nem ez az egyetlen nyakatekert megoldás, ahol a logika sírva fakad, s megalázottan eltűnik a balfenéken.

...DE SZERETNIVALÓ

Mint a bevezetőben írtam a játék szerelemgyerek, ezért az apróbb hibákat hajlamosak vagyunk elnézni neki. A Deck 13 egyre jobban kiforrja magát, a Jack Keane jó pár kört vert az Ankhra, és bizony emellett már nem is lehet elmenni szó nélkül. Ez a cím ugyanis egy kisebb gyöngyszem, melyet a stílus szerelmeseinek mindenképp ki kell próbálnia, a főhős pedig jó eséllyel vonulhat be a műfaj panoptikumába, amit nem mondhatunk el minden kalandjátékról, azonban Keane barátunkban bizony egészségesen keveredik Indiana Jones, Guybrush Threepwood és Leisure Suit Larry – mondom, jól sikerült a srác... Hozzáteszem azt is, Amanda az utóbbi idők egyik legbájosabb hősnője, Montgomery, a titkosügynök pedig John Cleese-i magasságokba emelkedik.

A humor néha csikorog, a logika olykor megbicsaklik, néha picit elveszettnek érzi magát a játékos, de ezeken könnyen át lehet lendülni. Nemcsak a Deck 13 eddigi legjobb munkájával állunk szemben, de az utóbbi idők egyik legkiemelkedőbb kalandcímével is, mely mind a műfaj, mind a fejlesztők és jövőbeli munkájuk tekintetében nagy reményekre jogosít és bizakodással tölthet el bennünket. És a végére hagytam a csattanót: a kalandjátékok lassú éledésének – melyről a lapban külön cikket olvashattok – újabb jele lehet, hogy a hazai forgalmazó CDV-Seven-M magyar feliratozással fogja ellátni a mi verziónkat, így aztán valóban semmi akadálya nem lesz, hogy hamarosan ti is belevágjatok Jack Keane kalandjaiba. Higgyétek el, megéri!

PC GURU

GRAFIKA	08	
HANG	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Nemcsak a Deck 13 eddigi legjobb alkotása, de a műfaj egyik kiemelkedő darabja is. Könnyen klasszikus válhat belőle, és ha ebből nem, a folytatásából biztosan, főleg, ha kinövi gyermekbetegségeit. Ám így sem panaszkodhatunk: kötelező vétel.

)(REDENC

PRO:
- Kiváló humor
- Remek grafika, hangok, animáció
- Extrák

KONTRA:
- Pár logikai bukfenc
- Profiknak túl könnyű
- Egy-két tervezési baki

8.8

ÖSSZEGZÉS: Családi szórakozásnak is kiváló, remek humorú kalandjáték, szerethető karakterekkel, emlékezetes pillanatokkal.

GÉPIGÉNY: P4 2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1,6 GB HDD

PGO GYORSLINK: 619

ANKH	90%
MONKEY ISLAND 3	95%
BROKEN SWORD 3	87%

írta ·]{redenc

A játékipar főnixmadara

Hónapról-hónapra felbukkan lapunkban egy (vagy akár több) kalandjáték tesztje, miközben már évekkel ezelőtt is arról szóltak a hírek, hogy a műfaj halott, a nagy öregnek végleg leáldozott. Ehhez képest sorra érkeznek a címek, melyek közül nem mind kiemelkedő, de akadnak – ahogy jelen számunk választottja, Jack Keane is mutatja – szórakoztató alkotások is, amelyek még olyan öreg rókákat is elbűvölnek, mint]{redenc. Éppen ezért egy kicsit utánajártunk a témának, lássuk, hogyan is alakult a kalandjátékok sorsa az elmúlt évtizedekben.

A kalandjátékok története különös, hiszen e műfajból született a játékipar, és majdnem saját szülötte áldozata lett. Ám az a műfaj, mely a legősibb kohézióra, a történetmesélésre, és a legnagyobb mágiára, a szabadon szárnyaló emberi képzeletre épül, nem halhat meg. Lássuk hát ezt a furcsa sztorit, mely maga is olyan, mint egy fordulatos kalandcím...

A CSECSEMŐKOR: BARLANGBÓL A FÉNYBE

A világ első, széles körben elterjedt videojátéka, melynek egyenes következményeképp megszületett a játékipar, az Adventure (más néven Colossal Caves), Will Crowther és Don Woods gyermeke; ennek legendás történetéről, mely magában foglalja az internet megszületését is, a PGO-n egy nagyobb lélegzetű cikket találtok (www.pcguru.hu/adventure). Műfaja szöveges kaland, melyben a játékos fantáziájára van bízva minden: a játék, mint a papír-ceruza szerepjátékok kalandmestere, leírja a környezetet, a kalandozó pedig egyszerű parancsok begépelésével mozoghat e világban és léphet interakcióba vele.

Ki-ki saját beállítottsága szerint hívhatja fatális véletlennek vagy a sors akaratának, hogy ebben az időszakban – a hetvenes évek közepén – születik meg az internet elődje, az akkor még csak az amerikai egyetemeket összekötő ARPANET, és indul fejlődésnek a számítástechnika is a hardverek terén. Az első – az Apple II nevével fémjelzett – mikroszámítógép-korszakot követően 1977-ben debütál a második generáció, eljön a home computerek érája, a Commodore és Sinclair gépek kora; 1981-ben bemutatkozik az IMB PC, és megnyílik az út a széles publikum felé. Csodálatos együttállás ez, melyből szinte magától értetődően megszületik a játékipar, és az első porontyok mind szöveges kalandjátékok, melyek az 1976-ban a hálózaton vírusszerűen terjedő Adventure táptalajából nőnek ki. Ilyen az egymillió példányban elfogyó Zork, melyet 1977-ben Marc Blank, Bruce K. Daniels, Tim Anderson és Dave Lebling alkot meg, amely-

A varázslatos tájak, lenyűgöző környezetek elmaradhatatlan kellékei a kalandjátékoknak...

Guybrush Threepwood neve gyakorlatilag egybenőtt a kalandjáték fogalmával..

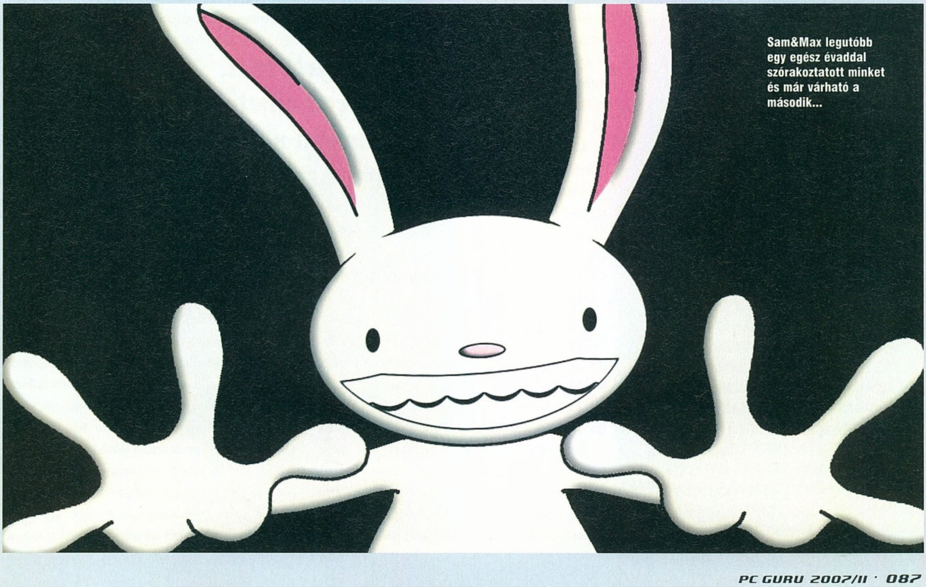
ből egész széria készül, és melyre építve 1979-ben létrehozzák az ipar első nagy befolyással bíró cégét, az Infocom játékkiadót.

A GYERMEKKOR: FELHŐTLENÜL

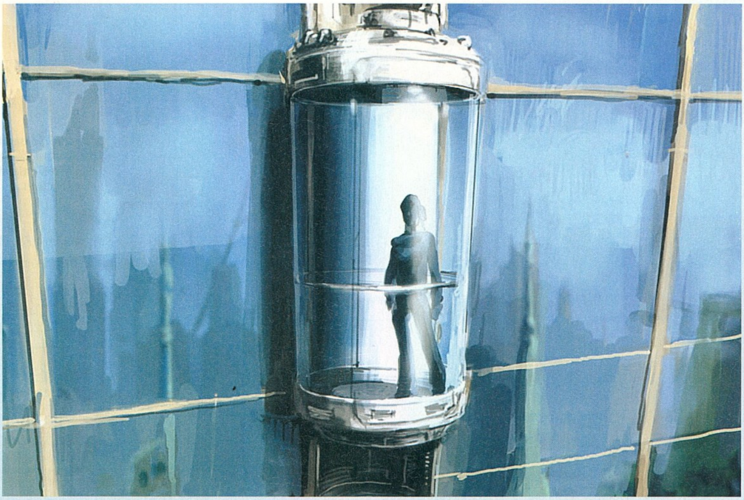
A következő generáció is az Adventure-nek köszönheti létét, hiszen e játék ösztönzi 1979-ben a fiatal számítógép-mérnököt, Ken Williamst arra, hogy maga is megpróbálkozzon hasonlót alkotni, ám felesége, Roberta úgy véli, az élmény még teljesebb lehet, ha a szöveg mellett képet is lát a játékos. Az 1979-ben megjelenő Mystery House a világ első grafikus játék- és kalandcíme: bár egyszerű, statikus vektorgrafikát tartalmaz, örökre megváltoztatja az ipart. A házaspár 1982-ben megalapítja a Sierra On-Line céget, és bevonul a történelembe. A kalandjáték klasszikus korszaka, mely az 1980 és 1988 közötti éveket jelenti, a Sierrához kötődik: 1980-ban kijön a The Wizard and the Princess, az első színes grafikus kaland, és 1983-ban az IBM megbízásából megjelenik a King Quest, mely először alkalmaz külső kamerát, így a játékos láthatja és irányíthatja hősét. A vállalat (és a műfaj) szárnyal és uralkodik ebben az időszakban, ekkor készül el az első négy King's Quest, az első három Space Quests, és az első három Leisure Suit Larry játék is.

„Már azt hittük vége van, de a kaland műfaj nem hagyta magát..."

Az aranykornak nevezett éra azonban mégsem az ő nevükhöz kötődik. 1986-87-ben születik meg ugyanis a harmadik generáció: a point and click stílus (a képernyő adott pontjára mutatás, majd kattintás az adott akció végrehajtásához). Kevesen tudják, hogy az



Sam&Max legutóbb egy egész évaddal szórakoztatott minket és már várható a második...



A jövő itt van egy karnyújtásnyira és a kalandjátéknak is megvan a maga szerepe benne...

A magyar oldal

A cikkben hely hiányában csak a PC-s vonulattal foglalkoztam, így kimaradtak a 8-bites címek és a konzolos felhozatal is. A home computer érában, a Commodore, a Sinclair és többi csodán persze ugyanúgy végigvonult a fent leírt stílusváltás, a szöveges kalandoktól a statikus, illusztrált megoldásokon át a dinamikus, grafikus megjelenítésig. Ki kell emelnünk, hogy a C64 korszak egyik kihagyhatatlan szelete az „állóképes" stílusban magyar nevekhez kötődik: Olessák Róbert (A Gálya), és az azóta RPG-ben (Túlélők Földje, vagy a lapozós A sárkány háborúja és a Kard és mágia könyvek) megkerülhetetlen Tihor Miklós (Dracula, Discrunner, Western Adventure). No és persze az élő legenda, a hazai garázsszintű játékfejlesztés atyja, az esztergomi Rátkai István, aki 1987-ben elkészítette az egyik legjobb kalandjátékot, az Időrégészt, melynek hatására idehaza kitört a játékfejlesztési láz (további művei: Bosszú, Új Vadnyugat 1-2). Napjainkban is van szerencsére folytatója a hagyományoknak: az elsősorban zenészként és producerként ismert Pierrot, aki maga is megszállott kalandjátékos (kb. 300 címből áll a gyűjteménye), a Private Moon Studio égisze alatt készíti társaival az A.G.O.N. című, online terjesztésű, epizódos megoldású, belső nézetű kalandeposzt, melynek eddig három része jelent meg (a tervek szerint 14 felvonás lesz), és jó fogadtatásban részesült. Honlap: www.agongame.com

első ilyen játék az 1984-ben a Silicon Beach Software által készített Enchanted Scepters volt, mely csak Macintoshra jelent meg, és ezt tökéletesítette aztán az ICOM Simulations MacVenture szériája, (Deja Vu, Uninvited, Shadowgate). A Sierra címeinek esszenciáját és a MacVenture ezen megoldását gyúrta aztán össze 1987-ben a George Lucas által '82-ben létrehozott LucasFilms Games (a későbbi LucasArts) egyik fiatal programozója, Ron Gilbert: a Maniac Mansion című játék vezérlésére létrehozott egy szkriptnyelvet és motort SCUMM néven, point and click interfésszel. Ezzel a játékkal remeg meg a talaj a Sierra lába alatt, és erősödik meg a LucasArts. A nagy dobás, a műfaj és az éra csúcspontja az 1990-es The Secret of Monkey Island: az interfész, az opcionális válaszokkal operáló dialógusrendszer, a készletalapú puzzlék, a grafika, zene, humor tökéletes egységbe forr össze. Az 1993-as Day of the Tentacle pedig megteremti a „cartoon adventure" stílusát.

> **„Kalandjáték volt, van, és remélhetőleg még nagyon-nagyon sokáig lesz is..."**

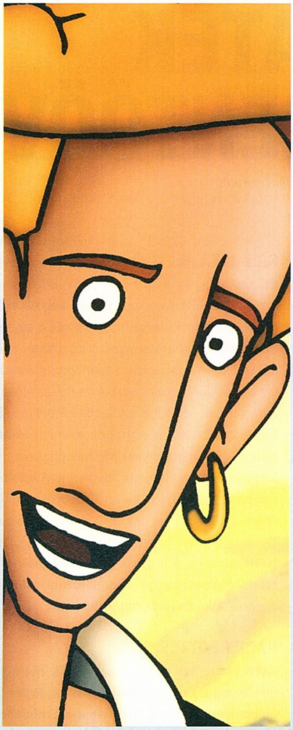
1993 körül aztán ismét minden megváltozik, hiszen a hardverek tovább fejlődnek, megjelenik és teret hódít a CD-ROM – és ezzel új, sikeres versenyzők jelennek meg a színen, immár 3D-ben, FMV-betétekkel: érkezik a forradalmi 7th Guest (Trilobyte), a 4 CD-n terpeszkedő Under a Killing Moon (Access Software), a franchise-zá terebélyesedő The Journeyman Project (Presto Studios) és a stílusteremtő Myst (Cyan). A Sierra '94-ben veszi fel a kesztyűt az FMV-technológiát kiteljesítő, 7 (!) lemezes Phantasmagoriával, miközben a klasszikus, 2D-s címek, mint a Full Throttle a LucasArtstól, már semmit nem tesznek hozzá a fejlődéshez. Ez a stagnálás már jelez valamit, és sokan épp ezt a motoros kalandot tekintik az aranykor végét jelző egyik első fecskének.

A KAMASZKOR: LEGYŐZETVE

A kalandjátékoknak ugyanaz lett a végezete, ami életre hívta őket: a számítástechnika fejlődése. Ahogy „izmosodott" a hardver (elsősorban memória és processzor téren), úgy lettek egyre tartalmasabbak, mozgalmasabbak a játékok, felgyorsult a játékmenet, és ezzel együtt fejlődött a képi megjelenítés is. Új műfajok születtek meg; 1992-ben a zseniális John Carmack és csapata, az id Soft piacra dobja az első „3D-s" FPS-t, a Wolfenstein 3D-t, mellyel új korszak kezdődik a játékiparban. A kalandjáték műfaj még tartja magát, ám az FPS-láz legyűri, és amikor 1997 körül berobban az igazi 3D a grafikus gyorsítókártyák megjelenésével – és ezzel egy időben a játékipar az internetet is birtokba veszi –, kiszenved; nem hal ki teljesen, de a kiadók elfordulnak tőle. Jó példa erre a LucasArts, amelynél a kalandkorszak végét Tim Schafer felejthetetlen 1998-as Grim Fandangója jelenti: a 3D-s megjelenítés koraszülöttnek bizonyul, a kalandjátékosoknak idegen a gúnya, az FPS-generációnak pedig a műfajjal van gondja, így akármilyen egyértelműen sikeres a fogadtatása, a

kiadó lemond a stílusról: bár még 2000-ben elkészül az Escape from Monkey Island (a GF motorjára), a cég kalandrészlege feloszlik.

Miközben a műfaj oldalága, az akció/kaland stílus, olyan címekkel, mint a Tomb Raider széria vagy az Indiana Jones and the Infernal Machine egyre nagyobb tért hódít, az ezredforduló után a klasszikus kalandjátékok rétegműfajjá válnak, és főleg Európában adnak újabb és újabb életjelet magukról. Ez persze nem véletlen: a műfaj szülőhazája átesett egy agymosáson, az állami szintű népbutítás (melynek következtében a minél egyszerűbb, gondolkodást nem igénylő játékmechanizmus vált alapkövetelménnyé), és a fogyasztói társadalom belehajszolása a hardverfejlesztésbe (nem baj, ha üres, de sok poligonból álljon) meddővé tette a talajt számára. Kontinensünkön viszont jobbnál-jobb, és néha egészen eredeti címek születtek: a The Longest Journey (Funcom, norvégia), Syberia 1-2, Post Mortem, Still Life (Microids, francia), Runaway 1-2 (Pendulo, spanyol), Moment of Silence (House of Tales, német) Ankh (Deck 13, német), Black Mirror (Unknown Identity, cseh), Secret Files: Tunguska (Fusionsphere Systems / Animation Arts, német), Fahrenheit (Quantic Dream, francia), Tony Tough 1-2 (Prograph, olasz), A.G.O.N. (Private Moon Studios, magyar).



A FELNŐTTKOR: AZ ÚJJÁSZÜLETÉS

A nagy vízen túl igazából egy kiadó volt az, aki tartotta a lelket a „betegben”, az 1996-ban alapított kanadai DreamCatcher, és annak kalandjátékra szakosodott részlege, az Adventure Company – ők vitték át Amerikába az említett címek nagy részét, és értek el kisebb-nagyobb sikereket. Bár nehéz tetten érni a pillanatot, de a legnagyobb áttörést talán egy angol csapat játéka hozta meg: a Revolution legendás 2D-s szériájának, a Charles Cecil nevéhez köthető Broken Swordnek 3D-be átfordított folytatása, a 2003-as Sleeping Dragon. Ez a játék két dolgot is bebizonyított: életképes a műfaj 3D-ben, és igény is van rá. Talán ennek is köszönhető, hogy a LucasArts volt kalandfejlesztői 2004 júniusában Kaliforniában létrehozták a Telltale Games stúdiót, és ezzel lehet, hogy új korszak kezdődött: bár a Jeff Smith képregénykönyvén alapuló Bone-széria még nem szólt akkorát, a 2006 végén debütált Sam and Max felújítás végképp megtörte az átkot: egyértelmű üzleti siker, teret hódít az epizódos, online terjesztés, és e diadal ismét a kalandjátékokról szól. Az észak-amerikai kiadók is elkezdik felvállalni a műfajt, egyre-másra jelentik be, hogy több éve tengődő projektek találtak végre gazdára.

A pletykák szerint jön a következő Monkey Island. Mi kíváncsian várjuk a fejleményeket...

Most még nem jelenthető ki egyértelműen, hogy ez már a biztos újjászületés, mert ez hosszú folyamat. Az továbbra is fennáll – és megváltoztathatatlannak tűnik –, hogy a kalandműfaj rétegjátékká vált; összetettsége, gondolkodásra késztető jellege miatt a mind népszerűbb fogalommá váló „casual gamer” ágazattól, egyszerűbb kivitelezése okán a 3D-be ájult, az „up-to-date” rendszerét megizzasztó címekre vadászó és sebességmániás fiatal nemzedéktől, szólista beállítottságú lévén az online játékra és közösségi élményekre vágyó spílerektől határolódik el élesen. Vannak és voltak ugyan kísérletek e határok elmosására, leginkább az utóbbi, akcióorientált arcokat próbálják a tervezők megszólítani, ám ez a műfajidegen elem épp a műfaj szerelmeseit riasztja el, miközben a „rászoktatási kísérlet” sikertelen marad, mert hiába kell harcolni, hogy egy konkrét példát mondjak, a Dreamfallban, annak többi, klasszikus eleme az ilyen játékosokat úgysem fogja meggyőzni. (Tegyük hozzá egy cinkos kikacsintással, hogy a Funcom hamar váltott, hiszen a következő TLJ-felvonás, a Dreamfall Chapters már epizódos megoldással fog elkészülni.). Azonban valami láthatóan elkezdődött, és most már a kiadók és a játékosok közös felelőssége, hogy ez a színpompás, gyönyörű madár feltámad-e hamvaiból, és újra annyi örömet hoz-e életünkbe, mint régen. Segítsünk neki, támogassuk az arra érdemes címek megvásárlásával, legyünk hajlandóak gondolkodni, merjünk a fantáziánkkal szárnyalni, és hagyjuk, hogy ismét elvarázsoljanak minket a kalandjátékok!

Persze a kalandjátékok nem csak tündibündi szereplőkről szólnak. Olykor véresen komolyak...

JÁTÉK MENTŐÖV

mentoov@pcguru.hu

írta · Tika

UFO AFTERLIGHT

Hya Guru Team!

Egy égetően fontos kérdésem lenne! A Beastmanek bázisában hostilitynek nappal nullát, és éjszaka egyet jelez. Amikor odamegyek még semmi baj, néhány Spider és csak egy Boss van, de kb. két perc múlva, megjelenik vagy húsz Matriarch/Chief/Captain vegyesen, és az a küldetésem, hogy menjek a kilépési zónába, mert túl nagy az ellenállás. Odamegyek és a kilépési képernyőn Mission Failed van. A játékban számított fél nap múlva ugyanaz a küldetés aktiválódik.

Kérlek, segítsetek, mert már vagy háromszor Mission Failed volt ugyanott.

Előre is hálás köszönettel: Vikmix

Ul. Nem tudjátok, hogy mi kell a Supercomputer/Magnetron/Data Acessory megépítéséhez/fejlesztéséhez, mert nagyon fontos lenne ez is.

Amíg a földi hajó nem érkezik meg, addig nem kell foglalkoznod ezzel a küldetéssel. Miután megérkeztek, és a marsi körülmények közelítenek a földihez, mehetsz és elfoglalhatod a bázist.

Ul. A sgupload.uw.hu/1173782704.jpg oldalon a komplett Tech Tree ábrázolva van.

WEIRD WAR

Sziasztok!

Lenne egy kisebb problémám a Weird Warban. Az a helyzet, hogy még eléggé az elején vagyok, és elmentem a szezámhoz, ahogyan azt Hasszán mondta. De amikor odaértem (legyőztem a tankot is), nem nyílt ki, és most azt írja a napló, hogy vissza kell mennem Hasszánhoz, és megkérdezni a jelszót. És itt van a probléma, mivel Hasszán nincs az oázisban, és a kártyásoknál sem tudom sehogyan szóba hozni.

Hűséges előfizetőtök: Trif

Hasszán hazament, és a házában rejtőzött el (úgy emlékszem ez a kezdő, tengeralattjárós helyszín kockájában van), ha viszel a feleségének gyöngyöt, akkor előjön, és válaszol a kérdésedre.

S.T.A.L.K.E.R.

Sziasztok!

A S.T.A.L.K.E.R.-rel kapcsolatban szeretnék kérdezni. Amikor Strelokot meg kell ölni, és dokumentumokat kell szerezni róla, akkor valami kulcsot kell megszerezni. De én megöltem azt az embert, akinél á kulcs van, és a felszerelésében nem volt ott, továbbá a következő pályán, amikor a laborba kell menni a dokumentumokért, az ajtót megtaláltam, de nem tudom kinyitni.

Légyszi segítsetek, mert teljesen elakadtam, és nagyon tetszik a játék!

Előre is kösz: Geri

A PCGuru.hu-n egy a problémádnak megfelelő részletességű végigjátszást találsz, a pontos link: tinyurl.com/3dmnbm

HARRY POTTER 5

Hello Tika!

Lenne egy kis gondom a Harry Potter legújabb részével. A probléma a következő: Gyógynövénytanra kell mennem, és ott Neville azt kéri, segítsek neki felégetni valami növényt. Addig rendben is van, de mindig visszanő, és nem tudok továbbmenni.

Köszi, hű olvasótok: Dávid

Folyamatosan nyomni kell rá a tűzvarázst (piroinito), amíg össze nem zsugorodik, és el nem tűnik.

Hello!

Nem találom a beszélő gorgókat a Dean Thomasos küldetésben, merre vannak?

Előre is kösz!

A múltkori mentőövben már szerepelt ez a kérdés, és mivel úgy tűnik gyakori probléma, ezért megpróbálok egy kis vizuális segítséget is nyújtani, amit a tinyurl.com/2sxg5b oldalon a lejátszható videóra kattintva érhetsz el. Az ismétlés kedvéért egyébként az első azon az udvaron van, ahol Dean Thomasszal beszéltél, a második a Viaduktnál (a bejárati udvar feletti erkélyen) lesz, a harmadik útban Umbridge-hez, a 3. emeleten, a lépcsőnél, középtájon van. A 4. emelet erkélyén is van egy, az utolsó pedig, a Kövezett udvaron (Paved Courtyyard), a lépcső megjavítása után érhető el.

Cső!

Én a Harry Potter és a Főnix rendje fővonalát kipörgettem, de a mellékküldikkel gáz van: a nem tudom, melyik portré azt mondja, keressek egy háromfejű képet. Meg is találtam, és ő azt mondja, keressek meg egy professzort, akit úgy hívnak, hogy ..., na azt elfelejtettem, de remélem így is világos, miről van szó! Köszi: Második

A negyedik emelet portréjáról van szó, aki elküldött a skizofrén (7. emelet) portréhoz, innen a Hollóhát titkos átjárójához kell menned (2. emelet – egy öregembert ábrázoló festmény, aki anno azt kérdezte, honnan származik Hollóhát Hedvig). A prof tovább küld a bárányokat legeltető nő képéhez (2. emelet), majd irány a Viadukt bejáratánál található titkos átjárót őrző kép. Az út végét a Gifford portré (férfi kutyával, arról lehet emlékezetes, hogy az „éhes" hölgy festménynek tőle kunyeráltunk kaját) jelenti, ő árulja el a szükséges jelszót.

Sziasztok!

A Harry Potter and The Order of the Phoenix játék angol változatában akadtam el. Flitwick ad egy házi dolgozatot. Hermione erre azt tanácsolja, hogy nézzem meg a könyvtárban. De én nem találok ott semmit... Ugyanígy van ez Pitonnal is. Ad egy feladatot, Hermione azt mondja, hogy menjek a könyvtárba, és ismét nem találok semmit.

Nagyon jó lenne, ha segítenétek. Előre is köszi.

A Flitwick-nek beadandó dolgozathoz szükséges könyvet már kikölcsönözték a könyvtárból, menj a Nagyterembe (Great Hall), és a kandallónál álló lánytól megszerezheted. Hermione pedig segít az esszé megírásában. A Pitontól kapott házi feladathoz, pedig a Könyvtár zárolt részlegében balra, hátul találod meg a könyvet.

Hello Tika!

Tudnál nekem egy kis segítséget adni a Harry Potter 5 játékhoz? 57%-nál vagyok, és Ron ill.

Hermione is azt mondja, hogy meg kell nézni, mi van a DS tagjaival. Mindketten mondják, nézzem meg a Tekergők Térképén, de az nem jelez ki küldetést. Ez egy bug?
Köszöni a segítséget egy hű olvasótok:
Zsolesz

Ez nem bug, és ha valóban a Tekergők Térképén eltűnt minden feladat, akkor valószínűleg van egy befejezetlen küldetésed. Én arra tippelnék, hogy a mobil-mocsarak közül nem találtad meg mindet (három van – Lunánál volt az első, aztán Követett udvar, és Átváltozástan kert).

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Hello!
Lenne fél tucat kérdésem:
1. Az SW: Republic Commandóval játszom, és van egy pálya, amin nem tudok átjutni. Ahhoz hogy beírjam a cheatet, nyomom az ~ gombot, de semmi.
2. Adjatok tanácsot, hogy jussak át azon a pályán, amikor nincs társunk, és csak szívós droidok vannak. Két csapaton átjutottam, de a harmadikon nem tudok...
3. Nem tudtok nekem adni egy címet, ahol találok egy jó részletes végigjátszást (magyarul)?
4. Nem tudtok egy címet, ahol jó cheatek vannak ugyanehhez a játékhoz?
5. Végül a Starship Troopersben a 2. pálya végén bekódoljuk azt az izét, és utána jár az időnk, na ott mit kell csinálni!? Nem tudtok egy cheat lelőhelyet a Starship Troopershez?
Előre is kösz, egy hű olvasó:
Tj

1. Magyar kiosztásnál a Ctrl és az Alt gombok mellé az „1"-et nyomd le, angol kiosztásnál a „0"-t.
2. Használj gránátokat, a pajzs feltöltődéséig mindig húzódj fedezékbe, nagyjából ennyi, ill. lásd 3. pont...
3. A tinyurl.com/3xn6uw oldalon találsz egyet.
4. A DVD-mellékletünk Extrák rovatából a Cheatland-et telepítsd fel, ez a több ezer játék cheat-kódjai között tartalmazza a Republic Commandóét is.
5. Négy perced van, hogy elérd a kivonási pontot, a navigációhoz pedig használd a taktikai térképet. Cheat ügyben lásd a 4. pontot.

XIII

Hello Tika!
Nem, nem az a problematikám a játékkal, hogy a Hotel... pályán nem tudom, mit kell csinálni, hanem fontosabb! A játék eleje felé, amikor az emeletes házak tetején kell ugrálni, kilövik az ajtót rakétavetővel, és „kölcsönvesszük" a helikoptert, jön az átvezető, és akkor kidob a játékból valami hibaüzenettel.
Már a peccset is felraktam, de semmi.
Előre is kösz! Guli

Nem, nem az a válasz, hogy a játékot többször végigjátszottam magam is, de hasonló problémám nem volt, így csak egy fórumbejegyzésben találtam a tiéddel kísértetiesen egyező bugot/hibát. Ott a legújabb patch (v1.4) felrakását javasolták – ezt úgy veszem megtetted, illetve a kérdéses átvezető videófájl cseréjét. A „javított" videórészletet a tinyurl.com/22jtph linkről töltheted le, és a játék Video mappájában található azonos nevű fájlt kell felülírni vele.

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

Hello!
A Runawayben kérném segítségedet! A 3. résznél, mikor a mogyorókrémet kell összerakni a vajjal, az nem sikerül! Beletettem a vajat a sisakba de nem tudom belerakni a mogyikrémet, pedig mikor odarakom a vajat a sisakba a hűtőre, kiírja, hogy először a mogyit kell beleraknom, de hát ezt nem tudom megoldani...
Kérlek, segíts! Üdv: Barna

A recepthez nem a hangárnál talált mogyoróvajas üveg kell, hanem szimpla mogyoró, amit a vasúti kocsiban lévő hordóból lehet kiszedni feszítővas segítségével.

LEGO STAR WARS

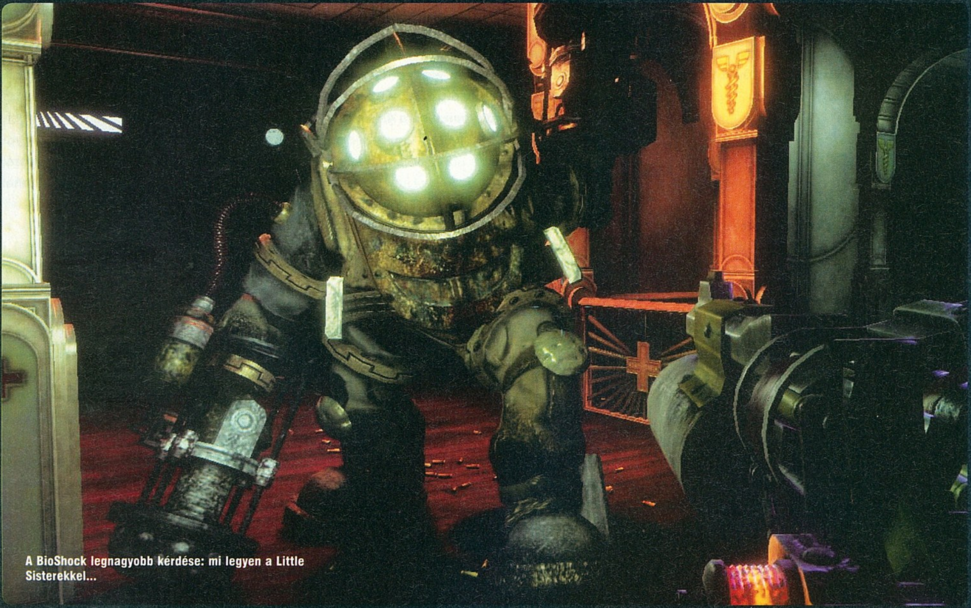
Hello Guru!
Gondom van a LEGO Star Warsban. A Jedi Battle pályánál vagyok, ott, ahol egy narancssárga tornyot kell építeni, hogy elérjem a felette lévő fekete párkányt. Én inkább azt a párkányt leeröztem. A detektor szerint ott van a tizedik bigyó, de a nyíl a levegőbe mutat, alatta pedig nincs semmi. Mit tegyek? Előre is kösz. Hű olvasótok: Bence

Ahogy én látom a tizedik canister épp annak a narancssárga oszlopnak a csúcsán van, amit említettél. JarJar dupla-ugrásával lehet feljutni a platformokon. Ha szeretnéd csekkolni, hogy hogyan is néz ki a helyszín, és a canister elhelyezkedése, akkor látogasd meg a tinyurl.com/2rd4pn oldalt.

írta · Stöki

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

A Bioshockban a játékos elég hamar nehéz morális dilemma elé kerül: a programban Little Sister néven ismert, genetikailag megváltoztatott kislányok rejtik az ADAM nevű anyagot, amire a játékosnak égető szüksége van. Az anyagot kétféleképpen lehet kinyerni a kicsikből, az egyik esetben a kislány meghal, a játékos pedig sok ADAM-et kap, a másik esetben kevesebbet, viszont a kislány életben marad. Vajon gonoszság-e az előző utat választani?



A BioShock legnagyobb kérdése: mi legyen a Little Sisterekkel...

Könnyű a kérdésre rávágni az „igen" választ, de a kép ennél árnyaltabb. A videojátékoknak mindig is szerves része volt az erőszak, egy átlagos játékos több száz olyan tettet követ el a virtuális világokban, amelyekért a való életben súlyos büntetés járna. Nem minden gyilkosság és lopás gonosz tett azonban, minden a körülményektől függ (az egyik legvéresebb játéksorozatban, a Doomban például gyakorlatilag minden ölés önvédelem). A játékosok azonban eddig többnyire nem mérlegelték tettük következményeit és motivációját, csak szórakozni akartak, mostanában viszont egyre gyakrabban előkerülnek az erkölcsi dilemmák a játékokban. Ennek oka egyrészt a grafika és általában a játékok tálalásának fejlődése, írja kedvenc online játéklapunk, az Escapist. A morális kérdések feltevéséhez ugyanis elengedhetetlen, hogy a játékos azonosuljon valamennyire a főhőssel, ahhoz pedig hiteles környezet és hangulat szükségeltetik. Húsz-huszonöt éve, amikor még meg lehetett számolni a pixeleket a képernyőn, a legvéresebb játékbeli tettek láttán sem kerültek erkölcsi dilemmák elé a játékosok. Az egyik C64-es botrányjátékban, a Commando Lybiában, amikor a játékos beírta a nevét a toplistába, egy guillotine minden egyes betűnél lenyakazott egy embert, spriccelt a pixelvér. A jelenet mégis inkább komikus volt a grafika és a prüttyögő hangok miatt. Ezzel szemben ma egy jól összerakott játékban igencsak el lehet merülni: ha eltöltünk egy-két órát a Half-Life 2-vel vagy a Gears of Warral, utána eltart egy kis ideig, amíg visszazökkenünk a valóságba. A designerek ezt használják ki, amikor a jó mellé a választható gonosz utat is beépítik a játékba.

SZADIZMUS JÁTSZÁSIBÓL

Ezen a ponton érdemes megemlékezni két kísérletről, amelyekről bizonyára sokan hallottatok már. Az egyik a Stanfordon 1971-ben végzett börtönkísérlet, amelyben egy szimulált börtönbe zártak 24 önkéntest, egyik felük börtönőr volt, másik felük rab. A kísérlet két hétig tartott volna, de hat nap után le kellett állítani, a börtönőrök annyira szadista módszerekkel kezelték a foglyokat. Később még a kísérletet vezető professzor is beismerte, hogy „börtönigazgatóként" ő is hatása alá került a saját kísérletének. A vállalkozást azóta többször megismételték és a szakemberek évtizedeket vitatkoztak a tanulságain. Abban mindenesetre a kutatók elsöprő többsége egyetértett, hogy a résztvevő önkéntesek (akiknek kiválogatásánál szempont volt, hogy pszichológiai szempontból is egészségesek legyenek) nem voltak gonosz emberek, csak az extrém körülmények tették őket azzá. A játékokban a szimulált világok tele vannak extrém körülményekkel: a szóló játékra tervezett FPS-ek többségében magányos hős harcol szörnyek ellen, elrabolt családtagokat kell megmenteni, világvégét megakadályozni, satöbbi. A szadizmus önmagában nem feltét-

lenül jelent gonoszságot, betudható a körülményeknek, ha a játékos egy játékban egyszerű fejlövés helyett apránként végez például egy terroristával.

SOKK A JÓBÓL

A másik kísérletet a Yale-en végezték a hatvanas évek elején, ott tanárokra és diákokra osztották a jelentkezőket és azt mondták nekik, hogy az elektrosokk hatását vizsgálják a tanulási világokban ma már egészen életszerű morális dilemmákat lehet felállítani – valószínűleg egészen más lett volna a kísérlet eredménye, ha korai nyolcvanas évekbeli megjelenítési technológiákkal végzik el.

MORAL OF THE STORY

A Bioshockban tehát az erkölcsi dilemma nagyon is valós, de nem gonosz az, aki a könnyebb utat választja és megöli a Little Sistert:

A Hitman játékban is kegyetlen gyilkost alakítunk, ám itt is vannak mértékek...

“Ha a játékban agresszívan viselkedsz, attól még nem vagy rossz.”

folyamatra. Valójában minden diák beépített ember volt, és a kísérletben azt figyelték, hogy a tanárok meddig képesek elmenni. A diákoknak szópárokat kellett megjegyezniük, a tanárok pedig a kísérletvezetők utasításai szerint 45 voltos árammal sokkolták őket, ha rosszul tudták a választ. Ha a diák többször is tévesztett, az áram egyre erősebb lett, végül a tanár 450 voltos halálos áramütéssel büntethetett. A valóságban a diákok nem kaptak áramütést, de a tanárok ezt nem tudták, a diákok pedig meggyőzően játszották el az elektrosokkot, több száz voltnál pedig már kegyelemért könyörögtek. A kísérletet vezető professzor úgy tippelte, hogy a résztvevők 1-2 százaléka fog csak elmenni a 450 voltos határig, ehhez képest 65(!) százalékuk ment el a végsőkig és ölt volna meg egy másik személyt csak azért, mert ezt mondták nekik. Az eredmény az engedelmességről mondott sokat a tudósoknak, de nem ezért hoztam fel, hanem azért, mert 2006-ban elvégezték a kísérletet virtuális diákokkal is. Az eredmény szinte ugyanaz volt, mint az élő személyekkel végzett eredeti kísérletben. Ez is mutatja, hogy a virtuális a körülmények ugyanis mentik a tettét. Sőt, ha valaki másodszorra játssza végig a programot, és kíváncsi arra, hogy milyen véget ér a program, ha minden Little Sistert megöl, nyilván az sem gonoszság. Minden motiváció kérdése, és mivel a játékok általában egyszerű és világos motivációkkal operálnak, elég kevés olyan tettet lehet végrehajtani a programokban, ami a játékos gonoszságát igazolná. Szándékosan egy másik, ártatlan embernek keresztbetenni és ezt élvezni – nem sok játékban van erre lehetőség. Leginkább talán az MMORPG-k virtuális világaiban fordul elő ilyesmi: azok a parasztok, akik sportot űznek abból, hogy feltápolt karakterekkel gyengébb játékosokat csapnak le (vagy ahogy a szleng mondja, gankolnak), na, azok az igazán gonoszak… De a játékbeli gonosz karakterek útjának követése inkább érdekes önismereti játék (megfelelő korhatárhoz kötve persze, nem véletlen, hogy a Bioshock 18-as karikát kapott). Nem az az érték, ha egy játékos mindig a tisztalelkűek útján jár. Az önmagában egy hatalmas érték, hogy a játékok ma már képesek morális dilemmák elé állítani a játékosokat.

„Notebook tartozékok?”

Pl.: négy gombos, lézerletapogatású vezeték nélküli egér.
Innovatív kialakítás, programozható gomb, hangtalan scroll funkció.
2,4 GHz-es USB adó,
10 méteres hatótávolság.
20x érzékenyebb, mint a hagyományos optikai egerek.

„Persze, hama!”

Tartozékok legszélesebb választéka.
multimédia – fotó – videó – audió

Keresse a szaküzletekben.

hama®
A megfelelő megoldás
www.hama.hu

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

Ebben a hónapban több real-time stratégia is helyet kapott az újság hasábjain, ami remek apropó arra, hogy visszarévedjünk a múltba, honnan is indult a legszívósabbnak tekinthető PC-s műfaj. Mi más is szerepelhetne itt, mint a Dune II: Building of a Dynasty, amit nagyon sokan az első valósidejű stratégiaként ismernek – tévesen.

Az első RTS ugyanis a Stonkers volt, ami ZX Spectrumra jött ki 1983 végén, de nem aratott zajos sikert a körökre osztott stratégiákhoz szokott közönségben. Valamivel jobban járt az 1984-es The Ancient Art of War, ami az első PC-s RTS volt, és később két folytatása is készült. Ebben a programban már megvolt a csapatmozgatás, de az építkezés és gyűjtögetés koncepciója még hiányzott. Ezek mind megvoltak Peter Molyneux zseniális 1989-es játékában, a Populousban, de az a program kevésbé törődött a nagy átkaroló hadműveletekkel (későbbi mutációja, a Powermonger valamelyest helyre tette ezt), és az egységek fölött sem lehetett teljes irányítást gyakorolni. Aztán elérkezett 1992 decembere, és a Westwood cég a fenti elődöktől összelopkodta mindazt, ami „akciósította" a stratégiai játék műfaját. A karácsonyi piac meglepetéseként megjelent a Dune II (az első rész még kalandjáték volt), és egy, a lappiacon akkor debütáló ismeretlen lap, bizonyos Guru első számában dicshimnuszt zengett róla...

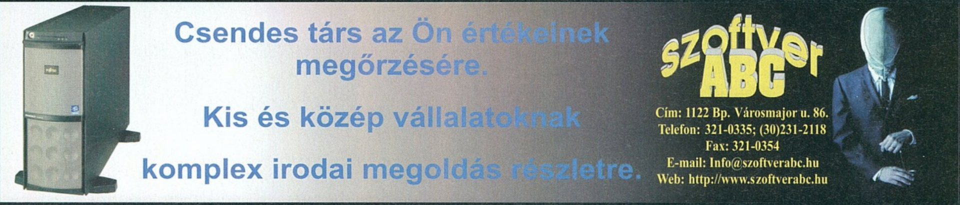
> „Igazi klasszikus. Ha másért nem, tiszteletből illik játszani vele..."

HOMOKOZÓ

A játék sikeréhez hozzájárult a remek környezet is: a Frank Herbert klasszikus regényén (és a belőle készült filmen) alapuló programban a homokférgek, Harkonnenek és egyéb, a könyvből ismert sivatagi csúfságok nagy játékosmágnesnek bizonyultak. Ezen túl viszont minden érdem a játékmenetet illeti: a stratégiarajongók először ismerkedhettek meg a gyűjtögetés-bázisépítés-sereggyártás-támadás képlettel, a sűrűn felbukkanó ellenfelek pedig felpörgették a műfajt. A játékosok rádöbbentek, hogy a körökre osztott stratégiákkal ellentétben itt bizony nem lehet hosszan gondolkozni a következő körön, ha a játékos nem csinál semmit, rövid úton elhalálozik. A program jól kihasználta a Dűne-univerzum lehetőségeit: a homokféreg, ami állandó veszélyt jelentett még gyűjtögetéskor is, a fremenek, akik az Atreides-háznak segítettek, a Harkonneneknek, nekik voltak a legaljasabb egységeik, a küldetések céljait mentátok magyarázták el, és egy új ház, az Ordos is helyet kapott. A játék sebessége és a mesterséges intelligencia mai szemmel nézve már persze nevetséges, de a Dune II megjelenésekor mindkettő a csúcsot jelentette.

A NAGY TÚLÉLŐ

A Dune II a játéktörténelem egyik leghevesebb klónháborúját indította el, a kilencvenes évek közepén-végén minden második megjelent játék akció-RTS volt. Ezek közül a legismertebbek természetesen a Blizzard Warcraftjei és a Starcraft, valamint a Westwood Command & Conquer-szériája. A Dune II is megélt még két folytatást, az 1998-as Dune 2000-et, ami borzasztóan idejétmúlt és az elődhöz méltatlan volt és a 2001-es Emperor: Battle for Dune-t, ami nem volt rossz próbálkozás, de nem tudta felülmúlni a műfaj akkori nagyjait. A Westwood érdeme és a Dune II öröksége azonban ma is megkérdőjelezhetetlen: az egyre haloványabb életjelet mutató PC-s játékpiacon a real-time stratégiák ma is virulnak – reméljük, még nagyon sokáig.



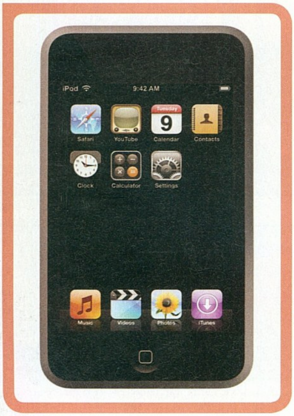
MINDENKINEK VAN EGY HOBBIJA
Előfizetési akció!
Minden kedves új előfizetőnket, aki 1 évre előfizet (7950 Ft), megajándékozzuk egy Motorola H350 bluetooth-os headsettel!
Az előfizetési díjat rózsaszínű postai csekken fizetheti be.
Címünk: Telecom Magazin - 1034 Budapest, Bécsi út. 88-90. I. 48.
Tel.: 06(1)237-0855, Fax: 06(1)237-0856,
E-mail: elofizetés@telecommagazin.hu
telecom
DIGITÁLIS ÚTIKALAUZ
MELLÉKLET
Motorola RAZR2
Sony Ericsson P1
Nokia 7500
KIPRÓBÁLTUK A MOBILTÉVÉT
IFA
MINDEN HÓNAP VÉGÉN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
www.telecommagazin.hu

cp
9GB DVD
Új LCD technológia
KÜLÖNLEGES UTASÍTÁSOK A WORDBEN
SPOTMOB
ADATBIZTONSÁG MELLÉKLET
WINDOWS OPTIMALIZÁLÓ CSOMAG
NYEREMÉNY
VÁLASZOLJON ÉS NYERJEN!
ADOBE ACROBAT 8 PROFESSIONAL
100%-os védelem
BOMBABIZTOS PC
VÁLTOZTASSA BEVEHETETLEN ERŐDÍTMÉNNYÉ SZÁMÍTÓGÉPÉT!
A 88 legjobb plugin
NÉPSZERŰ ALKALMAZÁSOK BŐVÍTMÉNYEI
Word 2007 gyakorlat
Fotózás kezdőknek
Router iskola 4.
Acrobat gyakorlat
Tarts lépést a digitális világgal!
Hasznos tippek és trükkök
Tesztek, bemutatók
Vásárlási tanácsok, ötletek
Ajándék szoftverek a DVD mellékleten:
9 GB gondosan kiválogatott,
legális programkollekció minden hónapban!
www.cp.hu

Apple iPod

A legújabbak

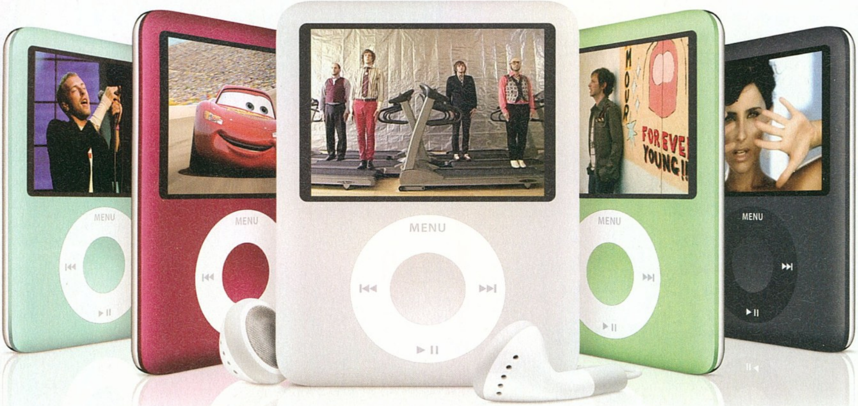
Az Apple szeptember elején mutatta be megújított iPod családjának tagjait. A legérdekesebb talán az iPod touch, amely 3,5 colos érintésérzékeny képernyőjén az iPhone telefon felhasználói felületét biztosítja a zenék és videók kereséséhez, lejátszásához. A touch – az iPod zenelejátszók között először – Wi-Fi hálózati illesztőt is tartalmaz, melynek segítségével három új alkalmazás is elérhetővé válik: a Safari web-böngésző, a Google keresője, valamint az Apple speciális szoftvere YouTube klipek lejátszásához. A készülék mindössze 8 mm vastag.



Az új nanókat is alkalmassá tették videók lejátszására. Elődjénél nagyobb, kéthüvelykes képernyője 204 ppi és 320x240 képpont felbontású, a fényereje pedig korábbi változatnál 65%-kal nagyobb, így a gyártó szerint klipek és TV-adások nézésére is alkalmas. A nano teljesen fémből készült házba építve kerül forgalomba, öt megújult színben. Egy feltöltéssel 24 órán át képes zenét lejátszani, vagy 5 órányi filmnézés lehetőségét kínálja.

Az új iPod classic 80 illetve 160 GByte-os tárkapacitással kerül a boltokba. A hatodik generációs iPod új, vékonyabb fémborítást kapott, a már megszokott szolgáltatások mellett továbbfejlesztett felhasználói felületet is kínál a Cover Flow szolgáltatás (ez a nanón és a touch-on megtalálható) révén, mely az albumok borítójának pörgetésével megkönnyíti a válogatást. Egy feltöltéssel a 160 GByte-os modell akkumulátora 40 órányi zenelejátszást vagy 7 órányi filmnézést, a 80 GByte-os modell 30 órányi zenehallgatást vagy 5 órányi videózást biztosít.

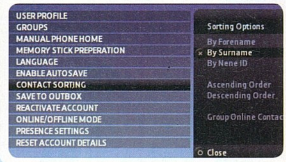
Az iPod touch az iPhonéhoz hasonló 3,5 colos érintésérzékeny kijelzővel rendelkezik

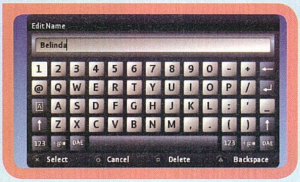


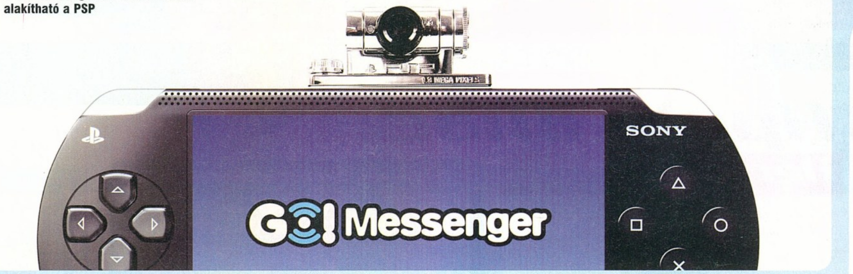
PSP Go! Messenger

A Go!Messenger névre keresztelt, a Sony PSP-t telefonná alakító programot mutatott be a lipcsei Games Convention kiállításon a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) és a BT (korábban British Telecom). A program 2008 januárjától érhető el. Az IP-alapú hangátviteli (VOIP) technológiát használó alkalmazással a PSP tulajdonosok vezeték nélküli (Wi-Fi) hálózaton keresztül ingyen tarthatják a kapcsolatot egymással. A letölthető szoftver – mely a cég döntése alapján bekerül a játékkonzol későbbi firmware frissítéseibe is – alkalmas üzenetküldésre és telefonálásra, illetve a külön csatlakoztatható Go!Cam videokamera segítségével videotelefonálásra is.

A Go!Messengert a Sony a BT-vel, a vállalat vezeték nélküli kommunikációs partnerével közösen fejlesztette ki. A program a BT „21st Century Network” (21. századi hálózat) infrastruktúráját használja, mely remek hang és képminőséget ígér.
A készítők arra számítunk, hogy a program rövid idő alatt népszerű lesz a PSP felhasználók körében, jövőre kiderül, beigazolódnak-e a várakozásaik...





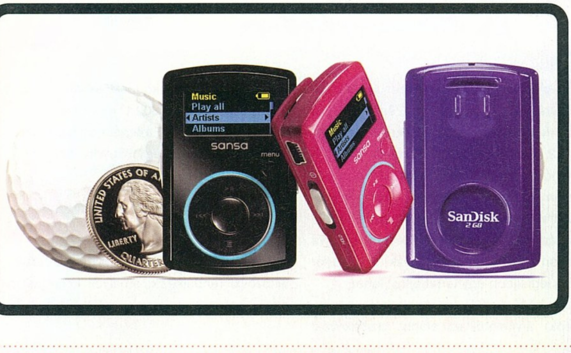


A Go! Messengerrel videotelefonná alakítható a PSP

SANDISK Sansa Clip

A Sandisk egy aprócska MP3 lejátszóval bővítette Sansa termékcsaládját. A Clip kétféle változatban kerül piacra, amelyek csak tárolókapacitás (illetve természetesen ár) tekintetében térnek el egymástól, a kisebbik modell 1GB, míg a nagyobbik 2GB memóriával rendelkezik. Így előbbi mintegy 16, míg utóbbi 32 órányi átlagos minőségű MP3 zene tárolására ad módot. Az MP3 mellett természetesen nem okoz gondot a WMA és a WAV állományok lejátszása sem.
A nagyobb tárolókapacitás mellett a 2GB-os modell vásárlói ahhoz a lehetőséghez is hozzájutnak, hogy megválaszthatják a lejátszó színét (vörös, kék, rózsaszín, fekete).

A készüléket OLED kijelzővel látták el, ami nappal, erős megvilágítás mellett is jó olvashatóságot biztosít. Az egyszerűen használható kezelőfelület segítségével a különböző lejátszási listák alkalmazása mellett a zenék előadó, cím illetve albumok szerint is rendezhetők.A lejátszó szolgáltatásai között megtalálható a 40 csatornás FM rádió és a diktafon is, valamint az övre csíptetéshez alaptartozékként adnak hozzá egy csipeszt. A beépített akkumulátor mintegy 15 órányi folyamatos zenelejátszáshoz elegendő kapacitással rendelkezik.



LOGITECH G51

A Logitech újabb taggal bővítette G-sorozatú játék-kiegészítőinek termékcsaládját. A G51 Surround Sound Speaker System egy olyan 5.1 csatornás hangszórórendszer, ami a gyártó ígérete szerint két különböző Mátrix üzemmódban teljes 360 fokos térhatású hangzásra képes, ami ráadásul akkor is működik, ha a játék egyébként nem kínál többcsatornás hanghatásokat.

A cég felmérése kimutatta, hogy a játékosok körében a fejhallgatók és mikrofonos fejhallgatók használata igen népszerű. Erre reagálva a G51-es hangszórójába olyan vezérlőpultot épített, amin fejhallgatónak és mikrofonnak is találunk jack csatlakozókat. A vezérlőpulton külön némítógomb van a játék hangjainak lekapcsolására és a mikrofon letiltására. LED-ekkel kiegészített, önálló szabályzókkal állíthatjuk be a mélynyomó, a középcsatorna és a többi hangszóró hangerejét külön-külön.

Mivel a játékosok többnyire szeretik saját ízlésüknek megfelelő külsőbe bújtatni felszerelésüket – a számítógép házától kezdve szoftvereik megjelenéséig –, lehetőség van a G51 hangszórók módosítására. Tulajdonosaik a 4 darab (jobb és bal oldali) hangszóró arculatát kedvükre átrajzolhatják.

A hangszórók állványait elforgatva a falra is felszerelhetjük azokat, vagy a középső csatorna hangszóróját a lapos LCD monitor tetejére is csíptethetjük.

Apple iMac

Vérfrissítés

Az új iMac-ek 20 illetve 24 colos kijelzőt kapnak, központi egységük Intel Core 2 Duo

Az Apple bemutatta teljesen új iMac termékcsaládját, amely 20 és 24 hüvelykes szélesvásznú képernyők és Intel Core 2 Duo processzorok köré épült, alumíniumból és üvegből készült házban. A gépek szintén új, vékony alumínium Apple billentyűzettel érkeznek. Az iMac-ek az ATI grafikus kártyáit – Radeon HD 2600 PRO illetve Radeon HD 2400 – használják, a háttértár pedig legfeljebb egy terrabájtnyi lehet.

A különböző digitális tartalmak (fotók, zenék, videók) átviteléről az alábbi csatlakozási lehetőségek gondoskodnak: az iMac beépített AirPort Extreme 802.11n vezeték nélküli hálózattal, gigabites Ethernet-csatlakozással, egy FireWire 400 és egy FireWire 800 csatlakozóval, valamint összesen öt USB 2.0 csatlakozóval rendelkezik, amelyek közül kettő az új Apple billentyűzeten kapott helyet.

Az iMac-ek az ATI grafikus kártyáit – HD 2600 PRO/HD 2400 – használják

Mindegyik gép az iLife '08 szoftvercsomaggal érkezik, amely az iPhoto fotókezelő szoftver új verzióját és az iMovie videószerkesztő szoftver átdolgozott változatát foglalja magában. Operációs rendszerként a Mac OS X 10.4.10-es Tiger verziója szolgál, mely a Safari, Mail, iCal, iChat AV, Front Row és Photo Booth szoftvereket tartalmazza.

GIGABYTE ULTRA DURABLE 2

A Gigabyte augusztus végén jelentette be, hogy számos új modellel bővíti az Ultra Durable 2 családba tartozó alapjainak körét. A gyártó kínálatában ezután az összes, „3-as sorozatú" Intel chipsettel (X38/P35/G35/G33/P31/G31) szerelt lap elérhető lesz ilyen – a hagyományos kivitelnél tartósabbnak ígérkező - változatban.

Az Ultra Durable 2 lapoknál nagy hangsúlyt fektetnek a megbízhatóságra

2006-ban mutatta be az első olyan alapjait, amelyek gyártásánál teljesen mellőzték az elektrolitkondenzátorok alkalmazását. Ennek oka, hogy az ilyen kondenzátorok idővel ki-száradnak és tönkremennek. Az Ultra Durable 2 sorozat ennél továbbmegy, s az elektrolitkondik elhagyása mellett speciális ferritgyűrűket illetve MOSFET-eket alkalmaznak a nagyobb stabilitás és a jobb tuningpotenciál érdekében.

A fentiek mellett az összes alaplapra hőcsöves hűtés kerül, ahogy az ma már el is várható a komolyabb igénybevételre tervezett darabok esetén. Ez a megoldás nagyban segíti a chipsetek illetve egyéb – nagyobb igénybevételnek kitett – alkatrészek hűtését. A 7.1 + 2 csatornás, 106dB jel-zaj aránnyal rendelkező Realtek ALC889A hangchip megléte szintén ezen alapcsalád tagjainak közös tulajdonságai közé sorolható.

HITACHI BD70E/BD7HE

A Hitachi elsőként mutatott be olyan kamerákat, amelyek 8 cm-es Blu-ray lemezírót (BD70E) illetve hibrid blu-ray írót + merevlemezt (BD7HE) alkalmaznak a felvételek rögzítésére. A kamerák egyaránt tudnak dolgozni a 7,5GB kapacitású írható (BD-R) illetve újraírható (BD-RE) lemezekre is. A kamerákba épített írók a Blu-ray mellett a hagyományos DVD lemezekre is tudnak írni.

A felhasználók ma még alig-alig rendelkeznek Blu-ray lejátszóval, eme probléma áthidalásának érdekében mindkét modell közvetlenül csatlakoztatható olyan HD laposképernyős tévékészülékhez, amelynek van HDMI bemenete, így maguk a kamerák szolgálhatnak lejátszóként.

A kamerák a Blu-ray mellett a DVD lemezekre is tudnak írni

A világviszonylatban legnagyobb felbontású, 5,3 megapixeles CMOS érzékelő által szolgáltatott képeket a Hitachi Picture Master full HD proceszszora dolgozza fel. Ebből már sejthető, hogy a filmek Full HD, azaz 1920x1080 képpontos felbontásban kerülnek rögzítésre.

A Hitachi mutatta be az első olyan kamerákat, amelyek Blu-ray lemezekre tudnak rögzíteni

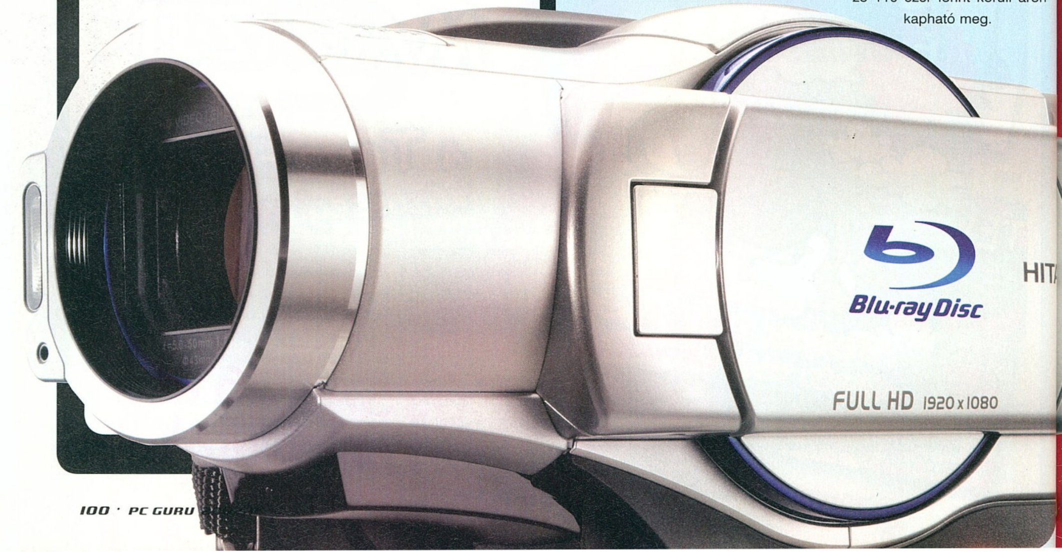
A BD7HE hibrid blu-ray/merevlemezes kamera beépített 30 GB-os merevlemezének köszönhetően a felhasználó a kamerán szerkesztheti filmjeit, mielőtt azokról másolatokat készítene blu-ray lemezre, s mindez anélkül végezhető el, hogy a kamerát számítógéphez csatlakoztatná. Szerkesztés alatt ez esetben természetesen jóval egyszerűbb műveleteket kell érteni, mint amik egy profi számítógépes vágóprogramban elvégezhetők.

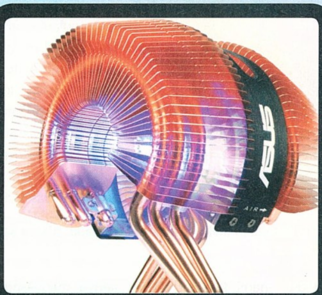
Digital IXUS 960 IS

A Canon legújabb 12 megapixeles gyöngyszeme elegáns titán vázas borítást kapott. A képek feldolgozásáért az új DIGIC III-as processzor felelős, ahogy az az újabb Canon készülékeknél már elvárható. A 3,7x-es átfogású zoom (36-133mm-nek megfelelő gyújtótávolság) mellé optikai képstabilizátor is párosul (erre utal a típusjelzésben az IS jelölés). Az optika fényereje – a zoom állásától függően – f2.8 és f5.8között változik. Az érzékenység ISO 80-tól 1600-ig állítható manuálisan, de automatikusan is használható, de ennek az állítását is a gépre bízhatjuk.

Az Ixus 960-at képességeivel tisztában vagyunk, a modell maximális felbontására is kíváncsiak lennénk...

A maximális záridő 15 mp, míg a minimális 1/1600 mp, amit önkioldóval is működtethetünk 2, 10 vagy egyénileg megszabott késleltetési idővel. Az elkészített képeket vagy videókat egy 2,5”-os kijelzőn nézhetjük vissza. A maximális felbontás fotók esetén 4000 x 3000 pixeles, míg videó esetében 1074 x 768 képpontos lehet. A támogatott memóriakártyák az MMC, SD és SDHC változatok, melyből egy 32 MB-os van a gyári csomagban. Kompatibilis Windows és Mac rendszerekkel is, valamint érdemes megemlíteni, hogy teljesen magyar nyelvű menüvel bír az IXUS 960. A mérlegen 165g-ot nyomó fényképező 110 ezer forint körüli áron kapható meg.





ASUS SilentKnight II

Az Asus bejentette Slinet Knight II processzorhűtőjét, amely számára – a gyártó elmondása szerint – a négy magos processzorok által termelt hőmennyiség elvezetése sem okoz problémát. A hűtő mindegyik része – a talp, a bordák és a hőcsövek is – egyaránt rézből készültek, ami jelzi, hogy nem spóroltak az anyaggal, ennek eredményeként a 115x140x110 mm-es befoglaló méretekkel rendelkező szerkezet mintegy 610 grammot nyom.

A tervezésnél külön ügyeltek arra, hogy a processzorfoglalat körül található VRM egységek megfelelő szellőzést kapjanak, így ne melegedhessenek túl, ami az alaplap számára hosszabb élettartamot és stabilabb működést eredményez.

A hűtő az alábbi CPU-kkal kompatibilis: Intel Core 2 Extreme/Core 2 Quad, Intel Core 2 Duo/Pentium D, Intel Pentium 4 HT/Celeron D CPU, AMD Athlon 64 X2/FX, AMD Athlon 64/Sempron.

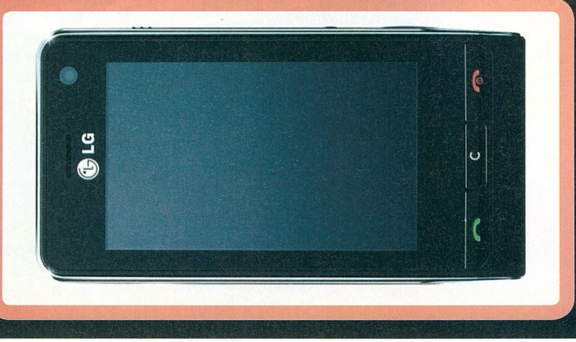
A 92mm-es átmérőjű, csúszócsapágygyal ellátott, szabályozható fordulatszámú (2300rpm +/-10%) ventilátor egy kék LED-et is kapott, ami az átlátszó oldallapos házzal rendelkező felhasználók számára lehet fontos – már ha szeretik kivilágítani belülről a gépüket. A gyári specifikáció szerint a Silent Knight II zajszintje 25dBA, amit közepsen halknak minősíthetünk, hiszen ennél azért találkoztunk már csendesebb darabokkal is.

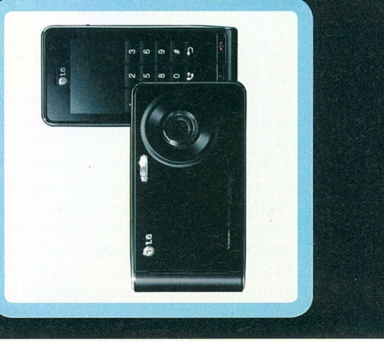
A négy magos processzorok által termelt hő elvezetése sem okoz problémát

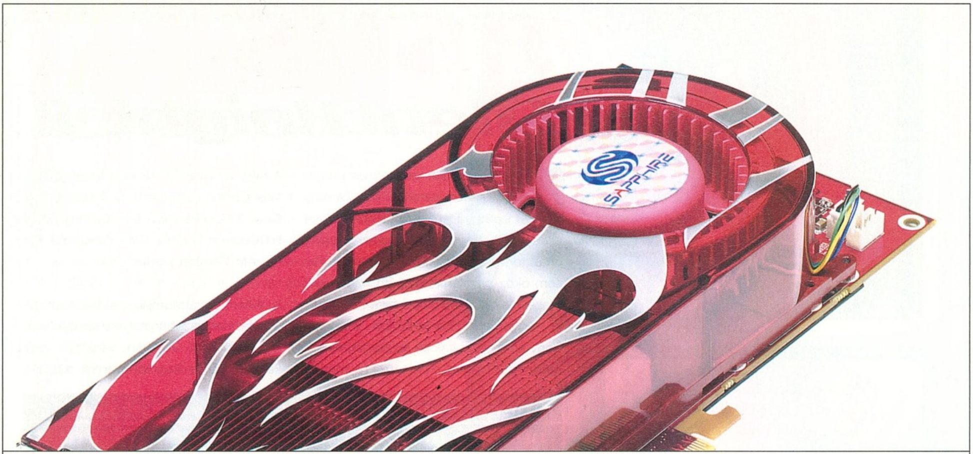
LG KU990

A készülék egy 5,1 megapixeles kamerával büszkélkedhet, amin manuálisan is állítható az élesség valamint képstabilizátorral is rendelkezik. A KU990 arra is lehetőséget ad, hogy érintőképernyője segítségével a felhasználók az elkészült fotókra „írjanak". Emellett egyszerűbb szerkesztési műveletek is elvégezhetők. Az elkészült fotók illetve videók – az esetleges szerkesztés után vagy anélkül – feltölthetők az internetre. Az érzékenység egészen ISO 800-ig emelhető, más kérdés hogy a képzaj miatt ezek a fotók mennyire lesznek használhatók... Az optika egyébiránt Schneider-KREUZNACH gyártmány, s a kamerán helyet kapott egy xenon lámpa is. A videorögzítés sem mondható szokványosnak mivel 120 képkocka/mp sebességgel is rögzíthetők a filmek, ami a későbbi lassításokhoz lehet hasznos, a navigálást pedig egy jog dial segíti. Az LCD kijelző 400x240 pixel felbontású, 262 ezer színű, 3 colos színes TFT.

A háromsávos, HSDPA képes, 103,5 x 54,4 x 14,8 mm méretű készülék ára egyelőre nem ismert.







VGA választó

ŐSZI PIXELZSONGÁS írta · Horváth Patrik

Az őszi iskolakezdés mellett a már javában tomboló játékdömping alaposan kikezdheti mind a fiatalok, mind a szülők pénztárcáját, hiszen sokan ilyenkor szokták gépüket fejleszteni, ami az esetek döntő többségében a videokártya cseréjével is jár.

Sajnos időről időre elkerülhetetlen a VGA-csere, ezt már évek óta tudjuk. A legnehezebb döntés értelemszerűen a kispénzű felhasználóknál adódik, amikor hosszabb távra előre kell gondolkodni és pár ezer forinton nagyon sok múlhat. Annál is inkább, hiszen hol vannak ma már a legendás középkategóriások, mint a GeForce 2 MX, a GeForce 3 Ti200, a GeForce 4 Ti4200 vagy a Radeon 9500, amiből a szerencsésebbek pár kattintással egy sokkal jobb kártyát varázsolhattak (utóbbiból pl. Radeon 9700-at). Ma már a középkategória, mint fogalom sokkal inkább a vételárra, mintsem a termék sebességére utal (lásd HD 2600XT vagy 8600GT). A 40 ezer forint környékén kapható videokártyák mindig is az elérhető belépőszintet képviselték a modern játékok világába, ez a tendencia most sem változott, ám a gyártók az év első felében agresszív árpolitikájukkal próbálták a felhasználókat inkább a felsőkategória alja felé terelni, hiszen 30 és 60 ezer forint között gyakorlatilag csak a leköszönő DX9-es csúcskategóriás kártyákat találtuk. Vélhetően hamarosan debütál az R600 megcsonkított változata HD 2900GT ill. Pro néven, az Nvidia is startra kész már a (jelenleg) 8700GTS név alatt futó 65 nm-es mainstream kártyával, amely a 8600GTS és a 8800GTS közti hatalmas teljesítménybeli űrt próbálja meg kitölteni.

> „Az olcsó VGA-k nem tudják igazán kiszolgálni a DX10-es kódokat"

AGP

Kezdjük a sort talán az AGP-s társadalommal, hiszen számukra igencsak korlátozottak a lehetőségek amennyiben nem akarnak áttérni az újabb PCI Express csatolófelületre. A régi szabványhoz jelenleg 35 és 45 ezer forint közötti összegért találunk csúcskategóriás kártyákat (Radeon X1950Pro illetve a Gainward 7800GS+ 512 MB-os fenevada). Tulajdonképpen mindkét kártyával el lehet még boldogulni egy évig, ám a jövőre megjelenő játékokban (Alan Wake, GTA IV) már 1024x768-as felbontásnál nem valószínű, hogy tovább tudunk merészkedni, de az őszi hajtásban megjelenő nagyobb nevek (Crysis, Timeshift, Unreal Tournament 3) is okozhatnak némi fejfájást. AGP-s kártya megvásárlását csak azoknak merjük ajánlani, akik túlságosan komplex rendszerrel rendelkeznek ahhoz, hogy lecseréljék a fél gépet a „forradalmasítás" miatt. Figyeljünk oda továbbá arra is, hogy gyengébb processzorokkal (Athlon XP, Pentium 4) ezek a kártyák is CPU limitáltak már, így ez esetben is inkább a rendszer cseréjét javasoljuk. Például egy olcsó AM2-es X2, 2 GB DDR2-es memória és egy HD 2600XT akár jó kezdőalap is lehetne a jövőre nézve. S habár az említett videokártya nagy valószínűséggel AGP-s foglalatban is kapható lesz, ilyen csatolóval ellátott példány vásárlására mégsem buzdítanánk senkit, hiszen a processzor-limitáltság és a várhatóan magas ár itt is erősen korlátozó tényezőnek bizonyul majd. Érdemes tehát olyankor meglépni a PCI Express-re való átállást, amikor a választék széles, erre remek alkalom a mostani.

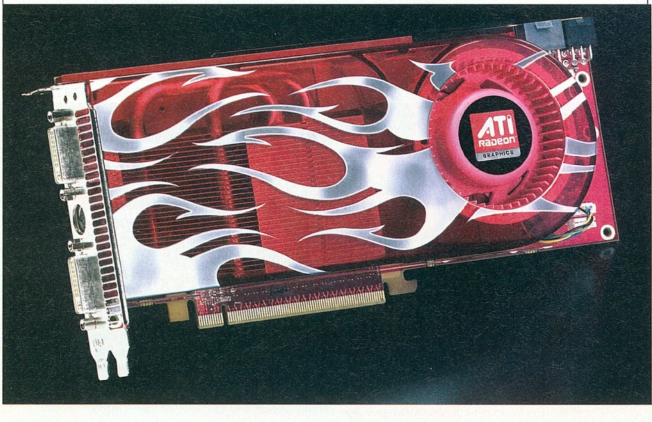
PCI EXPRESS

A PCI Express-es tábor vélhetően nagyobb gondban van, hiszen számukra a választás közel sem ilyen egyér-

	Ár (Ft)	Teljesítmény (%)*	Ár-teljesítmény mutató
8500GT	15000	17	113.3
HD 2600Pro	19000	21	110.5
HD 2600XT GDDR3	24000	25	104.2
8600GT	25000	26	104.0
HD 2600XT GDDR4	33000	28	84.8
8600GTS	35000	30	85.7
X1950Pro	35000	35	100.0
X1950XT	44000	45	102.3
8800GTS 320 MB	65000	70	107.7
8800GTS 640 MB	80000	75	93.8
HD 2900XT 512 MB	85000	85	100.0
8800GTX	120000	92	76.7
8800Ultra	150000	100	66.7

*** A 8800Ultra teljesítményét vettük 100%-nak**

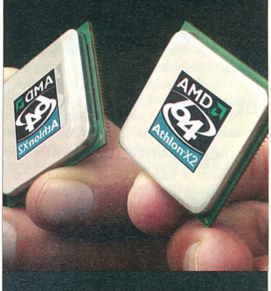
telmű. A legfontosabb kérdés mostanában az, hogy hajlandók leszünk-e Windows Vistára váltani a DirectX10 miatt vagy mindenképpen a jól bevált Windows XP-t választjuk. Utóbbi esetében inkább a DirectX9 alatt nyújtott teljesítményt érdemes figyelni egy-egy videokártyánál, hiszen a DX10-zel úgysem tudnánk mit kezdeni XP alatt. Érdemes még szem előtt tartani azt az ökölszabályt, hogy gyenge processzorhoz ne vásároljunk erős videokártyát, hacsak a közeljövőben nem tervezzük a CPU cseréjét is. Vélhetően a legtöbben a legendás GeForce 6600GT-t tudják magukénak és méltó utód után kutatnak. A két éve legjobb ár/teljesítménnyel rendelkező középkategóriásnak tavaly nyáron megérkezett az utódja, a GeForce 7600GT, ám az kevésbé tudott „népkártyává" válni, mint elődje. Véleményünk szerint mindkét kártya kevésnek bizonyul majd a közeljövőben megjelenő játékokhoz, a minimális rendszerkövetelmények között is egyre gyakrabban találkozhatunk a nevükkel (leginkább a GeForce 6600 sorozattal). Akik annak idején ilyen kártyát vettek, azok vélhetően most sem szánnak több pénzt a cserére, mint 40-45 ezer forint. Ők vannak a legnagyobb bajban, hiszen ezért az összegért pont nem kapni optimális DirectX10-es VGA-t (bár az Nvidia és az AMD is nagyon mozgolódik ebben a térségben, meglátjuk mi lesz belőle). A GeForce 8600GTS ára lassan 30 ezer forintra csökken, míg a 8600GT már erősen közelíti a 20 ezer forintot. Ezzel szemben a HD 2600XT tartja árát és az X1950Pro sem óhajt nagy árcsökkenésbe kezdeni. Hosszabb távra sem a HD 2600XT-t, sem a 8600GT-t nem ajánljuk, hiszen maximum kétszeres sebességet hoznak a 6600GT-hez képest. Amennyiben DirectX10-es VGA-ra szeretnénk váltani, úgy vagy kivárásra játszunk (8700GTS, HD 2900GT/Pro) vagy mélyebben a pénztárcánkba nyúlunk és bezsebeljük a 8800GTS 320 megás változatát, amely 60 ezer forint körüli áron hazavihető. Utóbbi kártyát csak akkor ajánljuk, ha 1280x1024-nél magasabb felbontásban nem játszunk, illetve az élsimítást sem erőltetjük túl, hiszen a kártya videomemóriája erősen behatárolja a lehetőségeket (értelemszerűen az előbb felsorolt kártyák esetében a sebességcsökkenés miatt erről nem tettünk említést). Akik nagyfelbontású (1600x1200/1680x1050) monitorral rendelkeznek, azok vélhetően több



EGY VAGY KÉT MAG?

A processzornak döntő szerepe van a videokártya kiválasztásánál. Érdemes videokártya csere előtt megbizonyosodni arról, hogy processzorunk kiszolgálná-e a kiszemelt VGA-t, avagy sem. Érdemes továbbá azt is megnézni, hogy a jelenlegi felállásban biztos-e, hogy a videokártya a leginkább szűk keresztmetszet. Központi memóriára ugyanez áll, amennyiben 1 GB vagy kevesebb mennyiség zakatol a gépünkben, úgy érdemes 2 GB-ra bővíteni, a legtöbb mai játék meghálálja.
De vajon honnan tudjuk, hogy processzorunk elegendő-e bizonyos videokártyákhoz, ha sem másik processzor, sem másik videokártya nem áll rendelkezésre ennek eldöntéséhez? A választ mi magunk fogjuk megadni, hiszen jó pár összeállítást kipróbáltunk eme nemes célból. Összességében elmondható, hogy a leggyorsabb egymagos processzor is maximum egy Radeon X1950Pro illetve GeForce 7900GS szintű kártyát tud kihajtani. Sajnos az egyre fejlődő mesterséges intelligencia miatt néhány játékban már minimumként jelölték meg a kétmagos processzort, még akkor is, ha a videokártya-követelmény elég harmatosnak tűnik mellette. Ennek fényében érdemes elgondolkodni (amennyiben van rá lehetőség és keret) egy olcsóbb dual-core CPU beszerzésén, gyakorlatilag ez 13-15 ezer forintos kiadást jelent és egy kis tuninggal bő egy évre letudhatjuk a gépfejlesztés ezen részét.

Egyre több olyan játék jelenik meg, amihez a kétmagos processzor alapkövetelmény



A 320 megás 8800GTS optimális választás ár-teljesítmény mútató szempontjából

SHADER MODEL 3.0 HIÁNYA

Némileg speciális helyzetben vannak azok a felhasználók, akik Shader Model 3.0 támogatással nem rendelkező, ám anno felsőkategóriásnak számító videokártyát birtokolnak. Ide tartoznak természetesen a különböző X800 és X850 variánsok, élükön az X850XT Platinum Editionnel, amely valamivel gyorsabb a GeForce 7600GT-nél, viszont csak SM2.0-ás shadereket tud használni, így bár sok mai játék simán elfutna rajta alacsonyabb felbontásban/részletességgel, a minimális követelményeknek emiatt nem felel meg és így bizony sok fejfájást okoz sok ezer tulajdonosának. A megoldás ezen kártyák tulajdonosai számára sajnálatos módon csak a csere lehet, ugyanis hardveresen beavatkozni nem lehet a grafikus magokba.

pénzt is áldoznak a látványért, nekik az ideális belépő egy 320 megás GeForce 8800GTS lehet, amennyiben le tudnak mondani az élsimításról. Az ajánlott vétel mindenképpen a 85 ezer forint környékén megvásárolható Radeon HD 2900XT.

JÖVŐKÉP

Ami a jövőt illeti, nos idén már több durranásra nem nagyon számíthatunk, jövő év elején várhatóan jön a HD 2900Pro alacsonyabb csíkszélességgel (55 nm!) készült változata, amely vélhetően a HD 2950Pro nevet kapja majd és teljesítménye igen közel lesz a jelenlegi HD 2900XT-hez (a pletykák szerint). Mindazonáltal nem biztos, hogy érdemes addig várni, hiszen az igazi húzónevek még csak most jönnek. A Crysis, az Unreal Tournament 3, a Gears of War és a Call Of Duty 4 is mind-mind erős videokártyát kíván magának, a középkategóriás vasakon előreláthatóan erős kompromisszumokra lesz szükségünk az optimális futtatáshoz. Ezeket figyelembe véve mi X1950Pro alá már abszolút nem adnánk, ha videokártyát cserélünk, a Bioshocknál is ez a VGA érdemelte ki az ajánlott vétel jelzőt (és mivel Unreal Engine 3 dübörög alatta, így vélhetően az UT3-nak keményebb vas kell majd, hiszen sokkal nagyobb és nyitott terepek lesznek benne). Összefoglalásként szeretnénk elmondani, hogy a különböző teljesítménytesztek tanulságai alapján levonhatjuk azt a következtetést, hogy önmagában a DirectX10-et, mint fontos tényezőt csak felsőkategóriás videokártyák esetében kell nagy fegyverténynként kezelnünk. Az olcsóbb régiókba szánt HD 2600 és GeForce 8600-as VGA-k egyszerűen nem fogják tudni kiszolgálni a ténylegesen DX10-es kóddal készülő játékokat, ezért esetükben ezt kár is figyelembe venni. A jelenlegi minimálisan elegendő videokártyának a HD 2600XT-t tartjuk (de ide sorolhatnánk a 8600GT-t is), az optimális választásnak pedig a Radeon X1950XT-t, mivel kifutó termékként ára nagyon közel van már a bűvös 40 ezer forinthoz. Amennyiben hosszabb távra (minimum egy év) tervezünk és a DirectX10 minden előnyét élvezni akarjuk, úgy a GeForce 8800GTS 320 megás változatát (kb. 60 ezer forint), illetve a Radeon HD 2900XT 512 MB-os verzióját (kb. 85 ezer forint) tudjuk ajánlani. A jelenlegi mezőnyben átlagteljesítmény alapján a GeForce 8800GTX mondhatja magát a leggyorsabbnak, ám a közeledő vérfrissítés miatt most már semmiképpen nem tartozik az ajánlott kategóriába. Processzorból mindenképpen egy olcsóbb kétmagos példányt ajánlunk (még az X1950XT mellé is), egy Ahlon 64 X2 4000+ már bőven megteszi. A 8800GTS és a HD 2900XT alá már egy erősebb Core 2 Duo javallott, az E4400 a maga 25 ezer forint körüli árával már elegendő lehet, de az igazán tehetősek az E6750-re utazzanak.

Processzorok	bruttó
A64 3200+ Sempron (Am2) BOX	7.400
A64 X2 4000+ (AM2) BOX	15.700
A64 X2 5000+ (AM2) BOX	28.500
Intel P4 Celeron 1.6GHz BOX	9.300
Intel P4 DualCore 1.6GHz BOX	16.500
Intel Core 2 Duo 1.86GHz BOX (2év)	35.400
Intel Core 2 Duo 2.66GHz BOX (2év)	45.000
Intel Core 2 Quad 2.40GHz BOX (2év)	76.200

Videokártyák	bruttó
ATI 9250 128MB Asus AGP	8.400
ATI X800GT 128MB HIS	29.998
ATI HD2400PRO 256MB Sapphire	15.000
ATI HD2600PRO 256MB Sapphire	21.000
GF 5200FX 128MB GigaB. AGP	7.500
GF 7600GS 256MB GigaB. AGP	18.990
GF 7100GS 64MB GigaB.	9.000
GF 8600GT 256MB GigaB.	28.200

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.988/2.988
Creative SB Audigy SE 24bit	5.400
Creative SB X-Fi Fatal1ty 64MB	42.600

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Infineon 2év	6.600
DDR400 512MB Samsung 2év	6.600
DDR400 1GB Infineon 2év	12.600
DDR2-800 1GB Kingmax 2év	11.400
DDR2-1066 1GB Kingmax 2év	12.000
xD Olympus 512MB / 1GB	4.980/9.000
Micro SD Kingston 1GB	4.500
Transcend 1GB Pendrive	3.500

Merevlemezek (3 év gar.)	bruttó
Sam. (ATA) 250/400	13.500/ 21.600
Hitachi(ATA) 80/250	9.300/ 13.200
Hitachi (SAT) 160/320	10.500/ 17.400
WD (SAT) 160/500	11.100/ 25.800
Sam. (2.5") 80/120 ATA	13.800/17.400
Sam. (2.5") 80/120 SATA	13.800/17.400

TV-Tuner kártyák	bruttó
Leadtek WinFast PalmTop TV USB	13.500

NoteBook	bruttó
FSC Amilo La1709 Sempron3200+ 512MB 80GB XP Home	153.960
Dell Inspiron 6400 CoreDuo Intel T2060(1.6GHz/2M) 512MB 120GB DVD+-RW Bluetooth 5-1mem.read. TVout	204.960

Alaplapok (2 év gar.)	bruttó
ASUS P5B Delux WIFI-AP	38.970
ASUS P5K	29.760
ASUS M2N4-SLI	16.500
GigaByte M59SLIS4	24.600
GigaByte 945GZM-S2	11.800
GigaByte 965P-DS3	23.700
MSI K8N-NEO4-F	16.080
MSI K9VGM-V	12.600
MSI P6N-SLI-Fi	26.700

Optikai meghajtók	bruttó
NEC 5170	6.990
NEC 7173 fehér / fekete	6.900/7.320
NEC 7170 fehér / fekete	7.500/7.500
Pioneer 112D fehér / fekete	6.990/6.990
Asus 1612 BL oem	7.500

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980

Hangfalak	bruttó
Genius 2.0 1250X / 5.1 5000W	9.990/21.600

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

MagiComp

1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva:
H-P: 8 - 20h
Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Lajos utca 47.
Kolosy tér
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.:1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

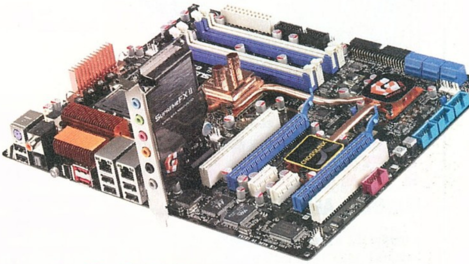
Áruhitel és bankkártya elfogadás!

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
bruttó 990 Ft

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

Újdonság a játékosoknak szánt hardverek világában

Tökéletes játékhardvert keres különleges igényeihez? Az ASUS Játékosoknak szánt termékcsaládja többet kínál, mint amennyit Ön el tud képzelni: tökéletes grafikát és kiváló teljesítményt.



PG221

Ideális kijelző PC-khez és videojátékokhoz

Az ASUS PG221 22" szélesképernyős LCD monitor a stílusos design mellett kiváló vizuális teljesítménnyel is büszkélkedik. A 1680 x 1050 WSXGA+ felbontás és a 2000:1 kontrasztarány csak kettő az LCD monitor különleges funkciói közül. Ezek sorát gazdagítja még az ASUS Color Shine és Trace Free technológia a nagyobb színmélységű és telítettebb képekért, tiszta kontúrokért. A 2 ms-ra csökkentett válaszidő (szürke-szürke) a még jobb minőségű, szellemképmentes játékélményt szolgálja. A beépített 2.1 csatornás hangszórók (10 W-os hangszórók és a 15 W-os ASUS Power Bass System) lenyűgöző hangeffekteket kínálnak. A SRS TruSurround XT™ technológia 6.1 csatornás sztereo háttérhangzással csábító adalék lehet.

R.O.G Blitz Motherboard

Megdöbbentő lehetőségek a kiemelkedő teljesítményért

Az új ASUS ROG Blitz Extreme alaplap különleges funkciói sziporkáznak játék közben. A Fusion Block System hibrid hűtőrendszere tulajdonképpen a ROG népszerű hőcsöves kialakítása kiegészítve a vízhűtéses rendszerhez való csatlakoztatási lehetőséggel. A Crosslinx technológia pedig olyan egyedi vezérlő, mely az utánozhatatlan grafikus teljesítmény érdekében optimalizálja a PCIe adatforgalmát két x8 sávon. Továbbá a kétfázisú DDR2 memória és feszültségjelző LED-ek nagyobb memóriafrekvencia elérését biztosítják, így még jobb teljesítményt érhetünk el, a tápalkatrészek élettartalma pedig meghosszabbodik.

EAH2900XT AquaTank

a vízhűtéses grafikus kártya

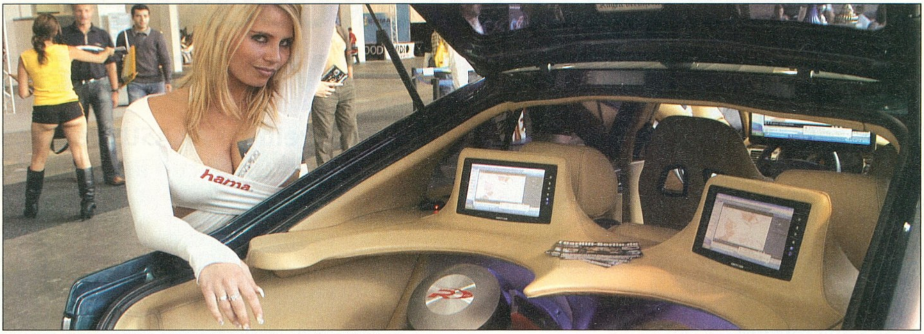
Az ASUS EAH2900XT AquaTank új generációs, vízhűtéses grafikus kártya, mely a játékok megszállottjainak készült. Innovatív hőelvezető moduljának köszönhetően a piros és fekete színekben pompázó EAH2900 XT AquaTank minimális zajjal és maximális hűtéssel képes akár 10°C-kal is csökkenteni a hőmérsékletet - és egyben igazán mutatós is!

ASUS Vento 7700 ház

tökéletes külsővel

És végül, a játékra szánt PC minden nagyteljesítményű hardverét belehelyezhetjük az innovatív kialakítású Vento 7700 házba. A művészien ívelt vonalak és a kék-fekete UV festésű borítás kecses formát kölcsönöz a háznak, a fényes LED-ek és az ezüst X-alakú keret továbbnöveli a háromdimenziós hatást. Az egyedi „Magic Mask" design segítségével könnyedén férhetünk hozzá az elülső laphoz. A Vento 7700 ideális megszállott játékosok számára is tökéletes hűtési megoldásával, valamint könnyed szerelhetőséggel és bővíthetőséggel.

Fizetett hirdetés



IFA 2007

MINDEN, AMI HD

írta · Wombath

A berlini IFA a szórakoztató-elektronika egyik legnagyobb kiállítása – és mint ilyen, jó betekintést nyújt a jövő évben várható újdonságok és trendek világába. Idén 1212 kiállító érezte úgy, hogy meg kívánja osztani terveit a közönséggel. Mi ezek termékei közül válogattunk.

Bár a hannoveri CeBIT közelebb áll a számítástechnikával foglalkozó szívéhez, az IFA-n szerzett tapasztalatok azt mutatják, hogy az informatika és a szórakoztató-elektronika egyre jobban összeolvad. Berlinben ugyan nem találkoztunk több száz köbméteren felsorakoztatott házakkal és tápegységekkel, valamint a legújabb videokártyák és lapkakészletek is hiányoztak, mégis számtalan olyan termékre bukkantunk, amely érdekes lehet számunkra is. Az idei kiállítás alapján az IFA igen népszerű: az 1212 kiállító harminckét országból érkezett, a pavilonokban pedig összesen 235 ezer látogató fordult meg. 2007 jel- és varázsszava az HD volt: a 1920x1080-as felbontású tévék, videokamerák, a Blu-ray és HD-DVD korongok és lejátszók minden sarkon megtalálhatóak voltak.

CREATIVE

Az X-Fi márkanév a Creative-nál szinte már a második cégnévvé vált – szinte nincs olyan termékkategória, amely ne kapta volna meg az X-Fi jelzőt. Így például bemutattak két új, Aurvana sorozatba tartozó fejhallgatót is – ezek közül az Aurvana X-Fi az X-Fi által jelentett hangfeldolgozó-technológiákat (Crystallizer, X-Fi CMSS-3D és így tovább) kombinálja egy aktív zajszűréssel, amelynek köszönhetően állítólag 20 dB-lel is képes csökkenteni a környezeti zajok szintjét. Az Aurvana Live! már „csak" egy egyszerű fejhallgató, amely 40 mm-es meghajtókkal és a fülünket körülölelő kagylókkal, amelyek egész tűrhető hangszigetelést biztosítottak.

> „Az informatika és a szórakoztató-elektronika egyre jobban összeolvad"

Szintén itt debütált az új Zen médialejátszó. Az eszköz hozzávetőleg akkora, mint egy hitelkártya (persze értelemszerűen jóval vastagabb), ennek ellenére egy 16,7 millió színű, 2,5 colos színes LCD kijelzőt tudhat magáénak, amin a menükön és a lejátszott számok adatain kívül fotók és videók is megjeleníthetők. Az MP3 és WMA formátumú zenék mellett a Zen képes megszólaltatni az AAC formátumú számokat is – elsőként a Creative lejátszóinak palettáján. Videofájlok terén a MPEG-4, DivX, XviD, illetve WMV anyagokkal egyaránt boldogul a lejátszó. Az akkumulátor kapacitása 25 óra folyamatos zenelejátszást, illetve 5 órányi filmnézést tesz lehetővé. A lejátszó 4, 8, illetve 16 GB tárolókapacitással kerül az üzletekbe, de ha később szűkösnek bizonyulna a választott példány beépített memóriája, akkor jól jöhet, hogy lehetőség van azt SD kártyával bővíteni.

LG

Az LG nem volt kicsinyes – standja önmagában megfelelne egy külön pavilonnak is, és különböző részein a legújabb tévéken és hifi-eszközökön kívül mobiltelefonokkal és monitorokkal is találkozhattunk. Az egyik fő helyen a cég új csodatelefonja, a Viewty becenevű KU990-es állt – ez a PRADA alapjaira épül, ám a mérnökök alaposan felpumpálták multimédiás képességeit.

Az LG a TV-k és monitorok fejlesztésével sem állt le, találkoztunk 20" és 22"-os, Vista tanúsítvánnyal rendelkező kijelzőkkel, 100 Hz-es képmegjelenítésű 42"-es Full HD tévével, sőt, megcsodálhattuk a cég 1920x1080/60p megjelenítésre képes új tévéjét is – egyelőre inkább csak mint érdekességet, hiszen ilyen műsorforrásra még várnunk kell.

SAMSUNG

Ránézésre nehéz volt eldöntenünk, hogy az LG vagy Samsung standja volt-e a nagyobb, mindenesetre mindkét cég impozáns kiállítást hozott össze. A fő termékek itt is a tévék voltak – ezek közül is a legérdekesebb az új technológiáknak köszönhetően állítólag 500000:1 (ötszázezer az egyhez!) kontrasztaránnyal rendelkező F9-es készülék. Az elképesztően magas számhoz az úgynevezett SmartLightning eljárást használja a kijelző: ez egy LED-alapú háttérvilágítás, amely a mutatott képet megvizsgálva a képernyő egyes részein más és más fényerőt állít be. Az F9 képe valóban nagyon szép, ám a többi dinamikus kontraszthoz hasonlóan bizonyos helyzetekben ez is villogásra hajlamos.

A monitorok közül legérdekesebb a SyncMaster 220 TN volt – ebbe ugyanis egy komplett VoIP-telefont is beépítettek. Aki tehát megvásárolja, számítógép nélkül csatlakozhat az internetre, és használhatja a beépített hálózati adaptert, mikrofont, webkamerát és hangszórókat. A négyportos USB-hub pedig már csak hab a tortán.

Koreában nem feledkeztek meg az MP3 lejátszókról sem – az S5 egy Bluetooth-képességgel felruházott PMP, amely kihangosítóként is használható, a P2 pedig 3"-es, WVGA képernyővel rendelkezik.

SHARP

Koreából már csak egy ugrás Japán, és az LCD-panelgyártó Sharp, amely természetesen leginkább a tévék továbbfejlesztésével foglalkozott. A kiállított modellek közül a Slimline sorozatba tartozó készülékek 32"-52" méretben léteznek, és 1920x1080/24p megjelenítési képesség mellett is kevesebb, mint 10 cm vastagok. Egy érdekes funkciójuk gondoskodik arról is, hogy a filmek alatt sugárzott reklámok hangereje megegyezzen a fő műsoréval (és ne jóval hangosabban szólaljanak meg).

A cég standjának egyik legimpozánsabb, bár némileg eldugott sarka volt a CeBIT-en már kiállított, 4096x2160 pixeles, 64"-es LCD kijelző búvóhelye. A színes virágmezőkkel és hasonló reklámfelvételekkel „demózott", a full HD-hez képest is négyszeres felbontást kínáló monitor még az egész napi 1920x1080-as tévék bámulása után is lélegzetelállítóan éles képet ad.

PANASONIC

Továbbra is Japánban maradva, a Panasonictól megtudhattuk, hogy a cég véleménye szerint a jövő a Blu-ray formátumé, valamint hogy a Viera-családot rengeteg új LCD és plazma tévével bővítették. Természetesen valamenynyi Full HD felbontásra képes, a képminőség javításáért pedig számtalan digitális eljárás és technológia dolgozik egyszerre.

A tévéknél minket azonban jobban érdekelt a cég második próbálkozása a DSLR fényképezőgépek piacán, a Lumix DMC-L10K. A kívülről egy profibbá tett FZ30/FZ50-re emlékeztető masina 4:3-as rendszerű, és szettben természetesen optikai stabilizátorral ellátott LEICA objektívvel érkezik. A LiveMOS érzékelőjének felbontása 10 Mpixel, különlegessége pedig a valóban használható LiveView-funkció, amelyet még jobbá tesz, hogy a hátoldali LCD kijelző kihajtható és forgatható is. A kamera menürendszere nagyon hasonlít az FZ30-FZ50 sorozatra, csak jóval több opcióval rendelkezik, rövid ismerkedésünk során pedig egész gyors és masszív fényképezőgépnek tűnt – sajnos tesztképek készítésére nem igazán nyílt lehetőségünk.

NIKON

Ha már tükörreflexes gépekről esett szó, a Nikon standján kipróbálhattuk az új D300 és D3 masinákat, valamint a Coolpix sorozat új tagjait is. Az első egy félprofesszionális DSLR gép, amely a D100/D200 nyomába lép majd. DX formátumú érzékelője 12 Mpixeles, hátul pedig egy 3"-os LCD kijelzővel rendelkezik. A nagy érdeklődés miatt sajnos még egy percet sem tudtunk vele tölteni, mindenesetre a D200 tulajok számára a kezelés és a felépítés is ismerős lesz majd. Működése gyors volt, és külön HDMI kimenettel is rendelkezik. Különösen tetszett az 51(!) pontos élességállítási lehetőség.

A D3 nevű „nagytestvér" szintén 12 Mpixeles felbontású, de már kisfilmes méretű érzékelővel rendelkezik, szolgáltatási szintje pedig minden igényt ki kell, hogy elégítsen. Ami a kompakt Coolpixeket illeti, itt nyolc új fényképezőgép jelent meg, Performance, Style és Life kategóriákba sorolva. Az S700 például 12 Mpixeles, ultrakompakt kamera, míg az S51c WiFi adapterrel is rendelkezik.

SANYO

A Hitachi Blu-ray és HDD-s kamkordere mellett a másik érdekes mozgókép-kamera a Sanyo Xacti DMX-HD1000 volt, amely a világ legkisebb 1080p-s felvételek készítésére képes eszköze. A leginkább egy vaskos pisztolyra (vagy a Bio-gun-ra az Unreal Tournamentből, persze a zöld massza nélkül) emlékeztető masinában 1/2,5"-es CMOS érzékelő található, amellyel akár 8 Mpixeles állóképeket is készíthetünk, 10x-es optikai zoommal és 2,7"-es LCD kijelzővel rendelkezik. A felvételeket SDHC kártyákon tárolhatjuk – egy 8 GB-os példányra 1 óra 25 perc fér.

TOMTOM

A TomTOm egy új navigációs berendezéssel, a Go 920T-vel ünnepelte az IFA-t. Az új csúcsmodell 4 GB belső memóriájában Nyugat- és Kelet-Európa, valamint USA és Kanada térképeit is megtaláljuk, 4,3"-es, 480x272 pixeles kijelzőjét pedig távolabbról is jól láthatjuk. A készülék mellé egy Bluetooth-os távirányító is jár, és rendelkezik FM-adóval is, hangját tehát nemcsak a Go 920 hangszóróin, hanem autórádiónkon keresztül is hallhatjuk.

CASIO

A Casio standján egy igen érdekes EXILIM kamerával találkozhattunk – az egyelőre név nélküli prototípusban egy olyan 6 Mpixeles CMOS érzékelővel rendelkezik, amely 60 képkocka/másodperces sebességgel képes működni (VGA felbontásban ez 300 fps-re nő!). Az ultra-zoom kategóriába tartozó fényképezőgép 12x-es optikai zoommal rendelkezik.

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 113.430 136.116
(MSI KN9SLI2F, Athlon64 X2 4600+, 1GB/800, 250 GB, Pioneer 112D, ATI X1950GT, Asus ház 350W, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 119.195 143.034
(ld. Sirius 3, de Gigaybyte P35-S3,Core2Duo E4400 2*2,0 G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 197.400 236.880
(Gigabyte M59SLI-S4, A64/X2 4800+EE, 2 GB/800 DDR2 320 G HD, LG GSA H30N, GeForce 8800 GTS, 7.1 audio Chieftec midi ház + 450W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 206.455 247.746
(ld.Sirius 3 Max, de Asus P5K, Core2Duo E6420 2*2,13)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 294.675 353.610
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 6000+, 2 GB GEIL DDR2/800, 500GB Samsung (16 MB) HD, NEC 7173 GeForce 8800 Ultra 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 326.575 391.890
(ld.Sirius 3Ultra,Asus P5K deluxe,Core2Quad Q6600 4*2.4G)

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal
8600GT silent 24.475 29.370 8600GTS silent 35.500 42.600
P35-S3 20.550 24.660 N650SLI-DS4 22.100 26.520
M57SLI-S4 15.600 18.720 G33M-DS2R 21.200 25.440
házak: Triton 13.500 16.200 Aurora (alu) 22.300 26.760

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia)
2ms 19" 931C 51.500 61.800 17" 731BF 41.300 49.560
5ms 940N 41.800 50.160 721N 37.950 45.540
20" 2032BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) 52.975 63.570
20" 206BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) 55.675 66.810
22" 226CW (2ms, 3000:1, wide, DVI) 76.200 91.440
22" 2232BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) 66.600 79.920
24" 245B (5ms, 3000:1, wide, DVI) 106.350 127.620

VGA, MB, HD, RAM 3évgarival (HIS, Sapphire 2 év)
Gainward 8800 GTS GS 320MB 59.600 71.520
8600 GT 1024 35.500 42.600 8600 GT 512 30.850 37.020
MSI 8800 OC Ultra 133.100 159.720 GTS320 62.275 74.730
Sapphire Radeon HD 2900XT 512M 73.900 88.680
HD 2600XT 20.650 24.780 HD2600Pro 16.900 20.280
HIS X1950Pro IceQ hűtés AGP 512 MB 38.750 46.500
Asus P5K-E WiFi 31.550 37.860 P5K 24.600 29.520
WD 16MB 400GB 18.150 21.780 320GB 14.775 17.730
Hitachi 32MB 1TB 65.175 78.210 500GB 19.975 23.970
320GB 16MB 14.225 17.070 160GB 8MB 9.150 10.980
AMD X2 6000+ 32.425 38.910 4800+EE 21.250 25.500
Core2 : E4400 21.650 25.980 E6850 50.300 60.360
Kingmax DDR2/1066 512 5.200 6.240 1G 9.250 11.100
2GB-os (2*1024) DDR2/ 800 MHz CL4-es kit-ek:
Kingston 25.800 30.560 Corsair XMS2 24.050 28.860
GEIL Ultra 19.725 23.670 A-Data Vitesta 18.700 22.440

BIOSHOCK teljesítményteszt

KIFINOMULT RÉSZLETEK

írta · Horváth Patrik

A nyárbúcsúztató igen kellemesen telt a játékosok számára, hiszen megjelent a Bioshock, amely az első két hétben az eladási listák élén tanyázott. Természetesen nem úszhatta meg, hogy alaposan megnézzük, milyen erős vas kell alá...

Amennyiben bele szeretnénk kezdeni Rapture felfedezésébe, úgy legalább egy 2.5 GHz-es egymagos processzorra lesz szükségünk, valamint 1 GB memória alatt rá se nézzünk a boltban a dobozra, videokártya terén a Shader Model 3.0 alapkövetelmény.

Az ajánlott gépigényhez mindenből vegyük a dupláját – mondhatnánk. 3 GHz-es kétmagos processzor, legalább 2 GB memória (ennyi valóban kell és elég is), valamint 512 MB-os GeForce 7900GT vagy hasonszőrű (Radeon X1950GT/Pro) videokártya. A fejlesztők külön kitérnek arra, hogy tapasztalataik alapján az ajánlott gép 1152x864-es felbontásban jó teljesítményt nyújt, egy felsőkategóriás konfigurációval pedig 1280x1024-ben sem lehet gondunk (szerintünk 1920x1200-ban sem).
A Bioshock kétmagos processzorokra lett optimalizálva, így ha egymagos jószággal rendelkezünk, akkor igencsak magas órajel kell az optimális futtatáshoz, ellenben a leglassabb kétmagos processzor (A64 X2 3600+, Intel E2140) is ugyanúgy megteszi. Fontos, hogy a program futtatásához virtuális memória kell, így aki ezt kikapcsolta (mert például sok fizikai memóriával rendelkezik), annak vissza kell kapcsolnia. A játék futtatásához a teszt időpontjában elérhető legfrissebb meghajtóprogramokkal teszteltünk, ami egy 163.44-es Forceware-t és egy, az AMD által módosított 7.8-as Catalystot jelent.

AZ ELSŐ TESZTKÖRÖK

Vizsgálódásunkat a két legolcsóbb DirectX10-es videokártyával, a HD 2400Pro-val és a 8500GT-vel kezdtük. Nos a helyzet meglehetősen bíztató, főleg az Nvidia-ra nézve. A HD 2400Pro-val bizonyos látványjavító opciókat kikapcsolva (erről majd később) 800x600-as felbontás mellett egész játszható értékeket sikerült elérnünk, az fps számláló gyakran a 30 fps-t is meghaladta, de olykor 20 alá is képes volt lezuhanni, az átlag valahol 20 és 25 fps között volt. 640x480-ba kapcsolva tovább javult a helyzet, az átlag fps 30 fölé kúszott és a minimum se ment 20 alá. A legolcsóbb DX10-es Radeon tehát nagyon szépen teljesített, az előzetes elvárásainkat messze túlszárnyalta. A pár ezer forinttal drágább GeForce 8500GT éreztette, hogy itt bizony Nvidia uralom van kibontakozóban. Első körben ugyanazokat a beállításokat próbáltuk ki, mint a 2400Pro-val, ám ezúttal sokkal nagyobb számok köszöntek vissza a képernyőn. 800x600-ban közel 50%-kal, 640x480-ban pedig 30%-kal bizonyult gyorsabbnak az ellenlábas a vörösingesnél, így kijelenthető, hogy a 8500GT is elegendő a játék futtatásához, igaz 1024x768 fölé esélytelen mennünk, vagy ha ezt tesszük az a grafika drasztikus butítását fogja magával hozni.

KÖZÉPMEZŐNY

A középkategóriába lépve három versenyzőt küldtünk a ringbe, ezek sorrendben a következők voltak: Radeon HD 2600XT, GeForce 8600GT és Radeon X1950Pro. Elsőként a két DX10-es kártyát vizsgáltuk meg, hiszen sejtésünk alapján elég hasonlóan teljesítenek, és ez így is volt, bár az Nvidia üdvöskéje itt megint egy fokkal előrébb lopakodott. 800x600-ról indítottunk, természetesen maximális részletesség mellett. Mindkét kártya bőven játszható értékeket produkált, a 2600XT-

KÉPMINŐSÉG

Balra a leggyengébb, jobbra pedig a legjobb beállítással készült kép.

vel 32, a 8600GT-vel 40 fps-t mértünk. Ezek az értékek önmagukban elég jónak számítanak, de üröm az örömben, hogy előrevetíti a natív felbontásokban való gyengeséget is, hiszen 1024x768-ban már csak 21 kontra 26 fps-t mértünk, 1280x1024-ben pedig egyik kártya sem tudta túlszárnyalni a 20 fps-t. Az X1950Pro bevetése látványos javulást hozott, igaz ő a DirectX10-es dolgokat elengedte a füle mellett, de ez látványban alig volt észrevehető. Ahogy az várható volt, minden felbontásban otthagyta a 8600GT-t, 800x600-ban 35, 1024x768-ban 30, 1280x1024-ben pedig közel 40 százalékkal volt gyorsabb az ellenfél jelenlegi középkategóriásánál. Érdemes azért szem előtt tartani, hogy a 8600GT is valószínűleg gyorsult volna egy kicsit, ha a játszható fps-eket kapunk, viszont ilyen magaslatokban komoly előnyre kezd szert tenni a 640-es testvér, bizony a textúrák megtöltik a kisméretű VRAM-ot. Furcsa módon az AMD jelenlegi csúcskártyája, a HD 2900XT alig bírta tartani a GTS-eket, itt-ott ki is kapott tőlük, ennek (és a HD-k gynegébb szereplésének) valószínűleg driverprobléma lesz az oka, hiszen a javított 7.8-as Catalyst a megjelenítésben adódó hibákat javította csupán. Annál is inkább driver gondokra gyanakszunk, hiszen Windows XP alatt a 2900XT még a 8800Ultra-t is befogta, pedig látványban nem sok különbséget tapasztaltunk. 1920x1200-ban már csak a 8800GTX és Ultra kártyák tudtak bármilyen körülmények között játszható fps-eket produkálni, mind a 8800GTS, mint a HD 2900XT lezuhant a 30 fps körüli átlagsebességre, amely néhol célzási nehézségeket okozott.

“Legalább egy 2,5 GHz-es egymagos processzorra lesz szükségünk”

DirectX10-es textúrákat kikapcsoljuk, de tapasztalataink alapján ez maximum 15-20%-os javulást eredményez. Az X1950Pro volt az első és egyetlen olyan kártya a 30 ezer forint körüli kategóriában, amelynek sikerült még 1280x1024-ben is stabilan játszható értékeket produkálnia. A leköszönő nvidiás részlegből a GeForce 7950GT volt vele egy szinten.

A NAGYÁGYÚK

A teszt utolsó harmada a nagyágyúk és a meglepetések eljövetelét hozta. 1280x1024-es felbontásban kezdtünk és egészen 1920x1200-ig meg sem álltunk. A jelenleg legnépszerűbb GeForce 8800GTS 320 megás változata nagyon szépen állta a sarat, nekünk egy gyárilag túlhajtott verzió jutott, így a táblázatban látható eredményekből egy bő 10%-ot levonva megkaphatjuk a gyári GTS eredményeit. A túlhajtott 8800GTS kereken kétszer volt gyorsabb DX10-ben, mint az X1950Pro DX9-ben, ez nagyjából passzol is, ha az árakat szem előtt tartjuk. 1680x1050-ben már kezd fogyni, de még mindig bőven

ÖSSZEGZÉS

Tesztünk végeztével nem maradt más hátra, mint az ajánlások kiosztása. Tulajdonképpen a TFT tulajdonosok X1950Pro-tól felfele kezdjenek nézelődni, ha nem akarnak kompromisszumokat kötni a grafika terén. Egy X1950XT már ideális választás lehet használtan, újonnan pedig az X1950Pro és a 8800GTS között nem találunk semmit, így vagy túlságosan gyengét, vagy túlságosan gyorsat tudunk választani ehhez a felbontáshoz (1280x1024 ill. 1440x900). 1680x1050-hez DX9-ben minimum X1950XT ajánlott, DX10-ben pedig leginkább a 8800GTS 320 megás változata tűnik a legjobb vételnek. Ennél magasabb felbontásban csak a legdrágább videokártyák rúgnak labdába, ahogy az élsimítás használatakor is (akár alacsonyabb felbontás esetén is). Processzorból a legolcsóbb Athlon 64 X2 is megteszi, az igazán fontos tényezők a memória és a videokártya.

Mérések (képkocka/mp)	800x600	1024x768	1280x1024	1680x1050
Alsó kategória				
Radeon HD 2400Pro	11	5	-	-
GeForce 8500GT	18	9	-	-
Középkategória				
Radeon HD 2600XT	32	21	17	-
GeForce 8600GT	40	26	18	-
Radeon X1950Pro	54	35	25	-
Felső kategória				
GeForce 8800GTS 320 MB*	100	70	50	30
Radeon HD 2900XT	89	67	46	35
GeForce 8800GTX	131	101	74	54

*** 570/1800 MHz**

SHADER MODEL 3.0 AZ ALAP

Mivel a játék alapkövetelménye a Shader Model 3.0-val felvértezett VGA, így az X800/X850 tulajok (akik meglehetősen sokan vannak, ugye) téphetik a hajukat, vagy mégse? Egy lelkes csoport belekezdett a Bioshock SM2-es átírásába, igyekeznek mindenféle shadert kigyomlálni a játékból. Volt szerencsénk pár screenshotot megtekinteni az alfa verzióból: a látvány lehangoló volt. Gyakorlatilag a játék szépsége odalett és bár fut Shader Model 2.0-ás vagy régebbi kártyákon, de egyrészt lassú, másrészt élvezhetetlen. Aki eddig nem tette volna meg, annak azt ajánljuk, hogy vagy cserélje le mostani videokártyáját egy modernebbre (nem feltétlenül drágábbra) vagy pedig kérjen kölcsön egyet a játék végig viteléhez...

HIGH DETAIL POST PROCESSING

Cikkünk elején említettük, hogy néhány grafikai opció kikapcsolásával sikerült az amúgy totálisan belépő szintű kártyákat kicsit felpörgetni, igaz ez minimálisan ugyan, de a látvány rovására ment. Tulajdonképpen két kapcsolót érdemes szemmel tartani, az egyik a High Detail Post Prcessing, a másik a Real Time Reflection. A nevek magukért beszélnek, némi tükröződési látványról le kell mondanunk, cserébe a jutal-

munk 30-40%-kal magasabb fps, ami nem kis teljesítmény. A textúrák részletességét egy külön kapcsolóval is lehet szabályozni három fokozatban. A magas és közepes részletesség között nem vettünk észre teljesítménybeli különbségeket, így mindenképpen a magasat ajánljuk.

MobilJátékok

írta · LEB

E havi körképünk a szokottnál jóval nosztalgikusabbra sikeredett, lévén két klasszikus számítógépes játék mobilos átirata is terítékre kerül. Az egyik – klasszikus alapokra épülő – darab az Asteroids, a másik pedig a Brick Breaker Revolution. Akik viszont a „hőskor" felidézése helyett inkább különböző, vadabbnál vadabb vonalvezetésű hullámvasutak irányításával ütnék el az időt, azoknak a Rollercoaster Rush 3D kipróbálását ajánljuk.

ASTEROIDS

Fejlesztő: Glu Értékelés: 7/10

Szeretett telefonunk kiválóan alkalmas a régi arcade játékok futtatására, és ezt a fejlesztők tudják jól, sorra érkeznek a klasszikusok jobb-rosszabb portjai. Sajnos a többség megragad az eredeti átültetésénél, de azért akadnak kellemes meglepetések.

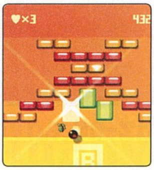
Az Asteroids ez utóbbi kategóriába tartozik, megkapjuk az eredetit a maga vektoros bájával, de szerencsére nem kell beérnünk ennyivel, egy kevéske pont gyűjtésével megnyílnak a lehetőségek. Valószínűleg az első, ami feltűnik, hogy kapott a játék három átrajzolt verziót. Ezekhez a Theme Mode menüpont alatt némileg eltérő játékmenet is társul, például a Virus névre hallgató verzióban nem aszteroidákra,

hanem vírusokra vadászunk. E kórokozók nem békésen keringenek, hanem célirányosan a hajó felé haladnak és csak a teleport lehetőséget választva rázhatjuk le magunkról őket. A Powerup módban szintén rendelkezésre áll ez a három átrajzolt téma, de itt különböző extrákat szerezhetünk, melyekkel hatékonyabban semlegesíthetjük a veszélyforrásokat. Sajnos ezek némelyike túlzottan erősre sikeredett, így szinte teljesen megszünteti a kihívást.

A klasszikus grafikáján felesleges rágódni, hiszen tökéletes mása az eredetinek, ám az átrajzolt verziók kifejezetten jól sikerültek, ráadásul elég markánsan eltérőek is, így a változatosságra sem lehet panasz. Minden téma saját zenét is kapott, sajnos egy kicsit rövidre sikerültek, így viszonylag gyakorta ismétlődnek. Az eredeti mellett egész komoly mennyiségű pluszt sikerült belezsúfolni a játékba, ugyan nem minden sikerült tökéletesen, de a pozitívumok kárpótolnak ezért.

BRICK BREAKER REVOLUTION

Fejlesztő: Digital Chocolate Értékelés: 8/10



A Breakout jellegű játékok mindig is a szívem csücskét jelentették, bár a megszámlálhatatlan variáció között akadt egy-két kevésbé sikerültebb darab is. Sajnos meglehetősen nehéz új színt vinni a stílusba, de mindig akadnak próbálkozók.

A címben szereplő Revolution a játék legnagyobb erősségére, az e néven futó játékmódra utal. A hagyományos verzióban, ha teljesítünk egy pályát, egyszerűen megkapjuk a következőt, ám ezt most akár el is felejthetjük. Minden szinten megjelenik egy kis kulccsal jelölt tégla, melyet eltalálva feljebb juthatunk a következő szintre, ahol a labda elvesztése már nem feltétlen jár végzetes következménnyel, egyszerűen csak visszaesik az előzőre. Minden pálya több ilyen emeletből áll, melyeket egy mozgó kockákból álló főnökszörny zár, ráadásul ezek az ellenfelek a Space Invader és Snake játékokból ugrottak be egy kis vendégszereplésre. Természetesen megtalálható a klasszikus játékmód, valamint játszhatunk szimplán az idő ellen vagy végtelenített véletlengenerált pályákon is.

A menübe lépve érdekes módon a kellemes zene tűnik fel először és szerencsére a játék alatt is felcsendül néhány finom darab, ritka gyöngyszem az ilyen a mobilos palettán. A grafikára sem lehet panasz, különösen a tengernyi felvehető extra használata során felbukkanó látványos effektorgiákra. Kiváló újraértelmezése az eredetinek, minden bizonnyal jelenleg a stílus legjobb mobilos képviselője.

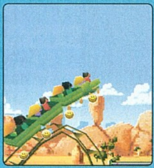
ROLLERCOASTER RUSH 3D

Fejlesztő: Digital Chocolate Értékelés: 9/10

Ugyan kis hazánkban nincs túl nagy kultúrája a hullámvasutazásnak, ám a világ más részein sokan hódolnak e tevékenységnek, sőt egészen gigantikus pályákat képesek összeütni az adrenalinadag növelésének érdekében.

Első hallásra nem tűnik túl izgalmasnak a hullámvasutazás mobilon, de szerencsére nem utasként kell élveznünk a meneteket, hanem a gázkar és a fékek kezelését bízzák ránk, no meg az utasokat. A kezelés nem is lehetne egyszerűbb, mindössze két gombra van szükség a gázhoz és a fékhez, így egy kézzel is kényelmesen irányítható. A játék három országban, 10-10 pályával szolgál. Ezek eleinte még nem is tűnnek nehéznek, ám a második helyszínen már találkozunk igazán elgondolkodtató darabokkal. Szerencsére már közepes eredménnyel is továbbjuthatunk, de az igazán magas pontszámokért bizony keményen kell küzdeni. Az esetleges hibáinknál kocsikat vesztünk vagy durvább esetben akár az egész szerelvényt is összetörhetjük, ám az utasok nagyon bölcsen nem bíznak igazán a tudományunkban és ejtőernyővel felszerelkezve szállnak fel a szerelvényre, amit a dolgok rosszra fordulása esetén nem is restek használni.

A kamera nagyon ügyesen követi az eseményeket a menetek során, valódi pluszt ad a 3D megjelenítés, ráadásul kifejezetten szépnek mondható a grafika. Könnyű kezelhetőség és eredeti játékmenet jellemzi a Rollercoaster Rush-t, mindenkinek érdemes kipróbálnia, aki csak egy kicsit is érdeklődik a mobil játékok iránt.



A **Godzilla** olyan, mint egy mai politikus: romba dönti a várost.

Az **Armageddon** olyan, mint egy videoklip az amerikai himnuszhoz.

A Karib-tenger kalózai olyan, mint újra gyerekként kardozni faággal az árokparton.

Egy filmes szaklap meg olyan, mint a...

írta · Joshua

In game ads

HOL A HATÁR?

Egykori örök optimistaként mindig is szerettem volna azt hinni, hogy az emberiség alapvetően nem gátlástalan hatalmasokra és a pavlovi reflexek által mozgatott, nyáladzó alávetettek tömegeire tagolódik – de ma már tudom, hogy tévedtem. Ebben a meggyőződésemben erősített meg a nagy(onnagy) Microsoft családhoz tartozó, amúgy komputeres játékokban elhelyezett hirdetésekben utazó Massive Inc. egyik legutóbbi sajtóközleménye is, amiben nem kevesebbet állítanak, mint hogy az általuk preferált ún. „in-game ad" használata átlagosan 64 százalékkal növelte a reklámozott márkák ismertségét.

Személy szerint nem igazán hozott izgalomba, hogy a kérdéses brandek átlagos megítélése eközben 37 százalékkal, míg a felhasználók vásárlási hajlandósága 41 százalékkal növekedett, nem is szólva arról, hogy az

Egyes cégek óriási lehetőségeket látnak a játékokban elhelyezett reklámokban, mi azonban egy csöppet sem vagyunk az ötlettől elragadtatva

adott gyártót és termékét 41 százalékkal többen tudták visszaidézni emlékezetük mélységesen mély kútjából.
Az már sokkal inkább, hogy a kísérletet az Electronic Arts hathatós támogatása mellett végezték, amelynek programozói a Need for Speed Carbon online játékmódjába „csempésztek be" számos hirdetést. Az EA-nak nyilvánvalóan minden joga megvan ehhez – nyilván nem is felejtették el felhívni rá a figyelmet a végfelhasználói licenszerződésben – amiképp a játékosoknak is, hogy bojkottálják az inkriminált szoftvert...
A kérdés ezek után már csak az, hogy mi lehetne/mi legyen a játékostársadalom valódi reakciója egy ilyesfajta provokációval szemben? (Mivel még egy esetleges bojkott sem ellensúlyozhatná méltóképpen azt az szellemi terroristacselekményt, amire a játékipar egy része jól láthatóan készül.) Részemről azt tartanám leginkább célravezetőnek, ha az „értelmi szerzők" egyik kedvenc (naponként kötelezően többször forgatott) könyvében, mondjuk a „A marketing legalja, avagy hogyan manipu-

láljuk észrevétlenül a legkiszolgáltatottabb célcsoportokat?"-ban helyeznék el kikerülhetetlen, minősíthetetlen színvonalú, és persze méretükkel hivalkodó reklámokat két mondatrész között. Vagy mondjuk Angelina Jolie legfrissebb filmjének kifejezetten az ő számukra vágott verziójában kitakartatnám a főszereplő (állítólag komputeresen manipulált:) melleit a megbízójuk hirdetésével. Komolyan mondom, ha az emberiség ellenállásra fogékonyabb része nem tesz hamarosan valamit a reklámipar egyre fokozódó orcátlansága ellen, hamarosan oda jutunk, hogy a koordinátarendszer tengelyeire sem a skála lesz felvésve, hanem az, hogy ki szponzorálta a hihetetlen szellemi outputot igénylő többszörös derékszöget ügyesen megkalibráló „szakember" kenyéradó gazdáját...

Shenzen, Kína, Kr. u. 2007

Totális kontroll...

...és egy másik ok a fentebb már többször is emlegetett világméretű optimizmusra: kínai barátaink újabb komoly sikert könyvelhetnek el a helyi populáció totális kontrollja felé vezető dicsőséges úton. Shenzen városában ugyanis nemrégiben beindult az a megfigyelési hálózat, amely 20 000 darab, a helyi rendőrség irányította (és további 180 000 „privát") kamera és „névre szóló" chipkártyák segítségével hamarosan virtuális rabláncra fűzi majd a település kb. 12.5 millió lakosát (a hivatalos kommüniké szerint természetesen kizárólag a „rendőrségi gyanúsítottak és a szokatlan tevékenységek" kiszűrése végett). A kamerák száma még nem is volna olyan ijesztő, az már annál inkább, hogy az említett chipkártya nem csak a polgárok nevét rögzíti, hanem jelenlegi/korábbi munkahelyéről, iskoláiról, etnikumáról, vallásáról, bűnügyi nyilvántartásáról, egészségbiztosításáról, sőt főbérlője elérhetőségéről is tartalmaz adatokat. Ezek után szinte már mondanom sem kell, hogy a hatóságok az illető szexuális irányultságára és reprodukciós adataira (!) is kíváncsiak, mondván, ez a legjobb módja azok kiszűrésének, akik nem tartják be a Kínában mai napig érvényben lévő „egy család, egy gyermek" törvényt. A tervek közt ezen felül szerepel, hogy a lakosok pénzügyi és utazási (értsd: mikor, hol szállt le/fel vonatra/metróra) adatait is begyűjtik. A nagy üzletet szimatoló technológiai cégek, akik boldogan együttműködnek a terv technológiai hátterének megvalósításáért felelős, amúgy USA-ban székelő China Public Security Technologyval, természetesen lelkesek: ahelyett, hogy a projekt egyéni szabadságjogokat súlyosan sértő oldalát domborítanák ki, inkább arról beszélnek, hogy az ilyesfajta nyomon követés, mennyire hasznos a bűnüldözésben, és a nagy ellátórendszerek (pl. egészségügy) működésének optimalizálásában. Persze, amíg nem kapnak ők is egy hasonló plasztiklapot... ami egyáltalán nem elképzelhetetlen, mivel New Yorkban is felmerült egy hasonló rendszer bevezetésének lehetősége...

MES ECU

Nextgen telemetria, fenntartásokkal

A bölcsességgel és következetességgel (ld. a McLaren kémbotránya, ill. a Ferrari illegális módosításai nyomán hozott döntéseit) a legnagyobb jóindulattal sem vádolható FIA (vagyis a Formula 1-es versenysorozat igazgató testülete) hivatalos közleményben adta hírül, hogy az „egységesített telemetrikus és elektronikai mérőberendezések kifejlesztésére és legyártására" kiírt pályázatát a Microsofttal együttműködő McLaren Electronic Systems (MES) nyerte.
Ennek megfelelően 2008-tól kezdődően minden csapat számára a MES szállítja azt az ún. elektronikus vezérlő egységet (ECU), amely egyrészt egységes mérési eredményeket és adatrögzítést tenne lehetővé, másfelől segítségével a szabályellenes módosításokat is ki lehetne szűrni.

A MES által kifejlesztett ECU mögött egy teljesen szabványos szoftverarchitektúra teljesítene szolgálatot, Windows Vista, Office 2007, SQL Server alapokon. Magát a vezérlőegységet beágyazott MS operációs rendszer hajtaná meg. A FIA véleménye szerint az egységes ECU kötelező használatának jelentős költségcsökkentő hatása is lesz, így csökkenne a kisebb, „alulfinanszírozott" csapatok versenyhátránya (a Forma 1-es telemetriai rendszerek kiépítésének problematikáját annak idején részletesen körbejártam a CHIP-be, illetve a Guruba írott, bemutató cikkeimben is).
Az eredmény hallatán azonban nem mindenki volt boldog: a nagy ellenlábas Ferrari mellett a Renault, a BMW és a Honda is fenntartásait hangsúlyozta. Ez pedig érthető is annak fényében, hogy a megoldást szállító MES anyavállalatának nevéhez fűződik az utóbbi idők legsúlyosabb kémbotránya... Ilyen körülmények között az említett istállók nem látják egyértelműen biztosítottnak, hogy a McLaren nem használja fel saját céljaira az összegyűjtött –ám elméletileg bizalmas- információt, saját számára kovácsolva versenyelőnyt belőle.

Lazán, de ide kapcsolódó hír, hogy az Egyesült Államok kormányzata is valamiféle hasonló gyanút fogalmazott meg az éppen a világ legnagyobb merevlemezgyártó cégének, a Segatenek a felvásárlására készülő kínaiak ellen. A rosszindulatú feltételezés szerint amennyiben a derék kelet-ázsiaiak kezére jutna az adattárolóipar amerikai zászlóshajója, azok olyan technológiát építenének minden egységbe, amely révén egyrészt ellophatják a felhasználók adatait, másrészt átvehetik az ellenőrzést azok gépe felett. Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy az USA pontosan ugyanezt csinálja pl. az Internet kapcsán: sorozatosan visszautasítja azokat a (főleg európai és japán) kéréseket, hogy a web központi infrastruktúrájának ellenőrzési jogát ossza meg az érdekelt felek között. Ha ehhez hozzáadjuk, hogy az amerikai biztonsági és hírszerző szerveknek törvény adta (!) joga (ld. Patriot Act) az adatforgalom monitorozása és a számukra releváns tartalmak rögzítése (értsd: orcátlan ellopása), akkor morális szempontból máris elég nehezen védhetővé válik az –egyébként jogos – aggodalom...

HARDVER MENTŐÖV

írta · Cray

BORZALMAS KEZDET...

Helló!
Lenne 1 kérdésem. Elég jó gépem van a Diablo II-höz, de neten mégis nagyon lassan fut (2-3-4 FPS) tömegbe, amúgy is csak olyan 10-20-szal. Nem tudom, mit csináljak, próbáltam sok mindent, de semmi nem segített. Nagyon fontos lenne nekem, mert már élvezhetetlen, pedig XP-t is újratelepítettem de az sem segített. Mit csináljak? Előre is köszi. Defias

Kedves Olvasóim!
Ma elrettentő példával kezdünk, ezt dobta a gép. Problémám a szokásos: ha nem tudom, hogy milyen gépről van szó és milyen Internet-hozzáférésről, akkor sajnos nem tudok érdemben segíteni. Az alacsony FPS ebben az esetben következhet pl. abból, hogy egy Pentium 75MHz-es gépen játszik a kolléga, modemes-betárcsázós internettel. Oké, XP van rajta, de remélem, a példa segít megérteni, hogy mire gondoltam...

ÚJ GÉP

Kedves PCGURU!
Egy problémával fordulok hozzátok, ami már rég óta foglalkoztat. Először is egy új gépet szeretnék vásárolni.
Alaplap: Hát sajnos igen csak kérdéses, mint a többi, ezek közül választanék:
-ASUS P5B vagy P5B Delux (nemtom hogy megéri-e a delux, illetve nem tudom hogy ezek támogatják-e a 4magos procikat, ha a jövőt is figyelembe vesszük)
-ASUS P5K ,ASUS P5N-E SLI
Ha esetleg tudtok ajánlani más gyártótól is, nekem az is jó, csak a lényeg hogy nekem nem kell semmilyen hightech kütyü hozzá (távirányító :)) Szerintetek?
Proci: Intel Core2Duo E6420 vagy E6600-ra gondoltam (tuningban nem vagyok jártas).
Memória: 2*1GB DDR2 Kingston 800MHz
VGA: Na igen a legnagyobb probléma számomra. Eddig mindig is ATI kártyám volt, úgyhogy most is nagyon vártam a HD2600as kártyákat mondván biztos nagyon jók lesznek, erre még a 8600gt is jobb az XT-nél. (Így most kénytelen voltam elgondolkodni egy Geforce 8600gts-en, ami sztem kicsit drága a teljesítményhez képest.) Mondjuk directX10 alatt pedig a Radeonok jók. Na akkor most mi legyen? Viszont felmerült bennem a 8800gts 320Mb is. A problémám a következő. Most egy Radeon 9600XT 256Mb VGA-m van úgy 3 és fél éve. Az a baj, hogy a most megjelenő játékokhoz szinte mindegyikhez kell shader model 3.0-at támogató kártya (fő oka az új gépnek). A kérdés az, hogy lehet-e tudni, hogy a Geforce 8800GTS képes lesz-e futtatni az új játékokat úgy 2-3 év múlva is. Nem fog-e megjelenni valami nagyon új technológia. Asszem ez a kártya a shader model 4.0-t is támogatja. Tudom, hogy nagyon nehéz jósolni és hogy nem is szerettek ilyenre válaszolni, de azért félve megkérdeztem, mert hát szerintem elég drága ez a kártya ahhoz, hogy két év múlva cseréljem. Radeonom is milyen jól bírta, csak hát jött ez az SM3. Ha jól tudom, a közeljövőben nem lesz új generáció, és a jó játékok mind ősszel jönnek, és én nem tudnék velük játszani.
HDD: A mostani gépben van vagy 500Gb úgyhogy azzal nincs gond.
Táp: mit ajánlotok?
Úgy kb. 230 000-et szánnék MAXIMUM. Hű olvasótok: K. Tamás

Kedves Tamás!
Általánosságban válaszolnék a VGA-kártya kérdéskörre. A gépvásárlás során mindegyikőtök ugyanabba a dilemmába kerül: kidob az új cuccra egy rakás lóvét, és már most azon aggódik, hogy az új szerzemény mikor fog elavulni. Nem célom itt nagyon mélyenszántani, de Te barátom a leveledben kiváló választ adtál saját problémádra: a 9600-as Radeonod évekig bírta... Általánosan: ha megvesztek egy VGA-t sokszázezer csillió forintokért, az sokáig bírja majd a kiképzést, és véleményem szerint amikor hazaviszitek a kártyát, akkor érdemes inkább élvezni az általa nyújtott teljesítményt, és nem azon aggódni, hogy mikor fog elavulni a cumó. Tápból ehhez a géphez márkás, legalább 500W teljesítményű darabot javaslok. (Kiegészíteném annyival, hogy mindegy milyen VGA-t veszel, fél év múlva garantáltan lesz újabb. Egy év múlva lesz újabb „technológia" is, pl. DX10.1 vagy akármi. Egyetlen mostani kártyával sem fogsz tudni játszani a 2-3 év múlva érkező játékokkal a legjobb grafika mellett, de azért egy mostani erős kártyán elkocognak majd azok a játékok is, persze gyengébb grafikával. Ez egy ilyen sport, ahogy mondani szokták... – Joc)

BIKA LAPTOP

Helló!
Laptopot szeretnék venni, egy olyat, amivel helyettesíteni tudom az otthoni gépemet. Viszonylag sokat használok Photoshopot, tanulgatom a Mayát, Zbrusht és sokat játszok. Valami olyan kellene, ami bírja a nyúzást és egy-két évig elfutnak rajta az új játékok, nem feltétlen max. részletességen. Nagyjából 250 ezrem lenne rá, ha nem is lehet belőle olyat venni, ami minden igényemnek megfelel, minél jobban szeretném megközelíteni :) Nézegettem párat, a Dell Inspiron 6400-87170 és az Acer Travelmate 5515WLMi eléggé tetszett, az előbbiről azt olvastam, hogy eléggé megbízható, de az utóbbi erősebbnek tűnik, viszont nem találtam róla infót, hogy mennyire strapabíró, mi a véleményed? Ahogy néztem, szinte mindegyiket Vistával árulják, ha vissza akarok térni XP-re, akadhatnak driver gondok vagy ilyesmi? Kicsit későre hagytam a kérdezősködést, válaszodat mielőbb várom és előre is köszi! Bence

Kedves Bence!
Negyed milliárt nem fogsz olyan gépet kapni, amin pl. a Maya gond nélkül fut, pláne ha a taskbaron ott mosolyog mellette egy PhotoShop. Ugyancsak általánosan szeretnék néhány tanácsot adni. Arra a területre, amire neked kell a verda, szerintem két dolog szükséges: irdatlan mennyiségű memória, és nagyon erős processzor. (Ha meg játszanál is rajta, akkor nem elég az integrált VGA sem... – Joc) Ennek megfelelően 1GB RAM-

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

mal rendelkező gépeket nézegess, és az árba kalkuláld bele azt is, hogy ezt kapásból felbővíted a duplájára, még mielőtt a gép egyáltalán elhagyná az üzletet. CPU pedig minél erősebb, annál jobb. Minimumot nem írok, de arra figyelj, hogy mindenképp kétmagos legyen. Márkák közül az én személyes kedvencem az MSI, de a Dell-t és az ASUS-t is jó szívvel ajánlom.

TFT VÉTEL

Tisztelt PC Guru-k!
Hál istennek bedöglött a szuper 1 éves CRT monitorom, és mivel úgy néz ki komplett garis csere lesz, lehet kis beruházással TFT-re váltanék. A kérdésem csak annyi, hogy többször olvastam, hogy a 16:9-es monitoroknál egy-két játéknál okozhat problémát az 1440x900-as felbontás. Mivel árban a normál TFT és a széles szinte ugyanannyi kérdésem melyikbe érdemesebb beruházni. Két Samsungot néztem ki: Samsung SM 931 BW vagy 940 BF, mindkettő 19" 2ms minden paraméterük hasonló, különbség a képméretnél van csak. Várom válaszotokat. Köszönettel: Kovács Zoltán

Kedves Zoltán!
A Samsunggal nincs semmi gond, vedd meg bátran, csak egyvalamit ne felejts el. Ezek a TFT-k egy adott felbontás alatt érzik csak igazán jól magukat (ez régi tézis, nincs vele gond). Viszont ha ez a felbontás esetleg kellően nagy, akkor szembesülsz azzal a problémával, hogy a játékokat is csak ilyen bitang nagy részletességgel tudod futtatni, ami eléggé izmos gépet igényel. Tehát ha TFT-t játékra veszel, akkor vedd figyelembe a géped teljesítményét, és ennek megfelelően válaszd meg a kívánt képméretet, ellenkező esetben káromkodás lesz az eredmény. (Elmegy persze rajtuk kisebb felbontással a játék, csak rosszabbul fog kinézni a kép átméretezése miatt. – Joc)

VGA MELEGEDÉS

Hello PC Guru!
Lenne egy pár kérdésem. ASUS EN 8800GTX 768 MB kártyám van, egy Aerocool Extrém Engine T3 házban. A ventik kifelé fújnak.
1. Jelenleg a 97.92-es drivert használom, ami jól is működik. Bekapcsoláskor 58-60 Celsius, játéknál 68-74 Celsius. Ezt szerettem volna frissíteni (ASUS 158.28, PC Guru 158.19-158.22, Nvidia 162.18) , ezeknél azt tapasztaltam, hogy ha csak játszom, akkor nincs velük probléma, viszont ha elindítok egy filmet, akkor felmegy 65 Celsiusra, (a gép kikapcsolása nélkül) ha elkezdek játszani, felmegy 78 Celsiusra, és utána nem esik vissza csak 65 Celsiusra. Ha a video színbeállításoknál nyomok egy alapbeállítás visszaállítását, akkor visszaesik 58 Celsiusra, és tökéletesen működik, amíg ki nem kapcsolom a gépet. Újraindításnál minden kezdődik elölről. K-lite Codec Pack-om van. Mi lehet a probléma?
2. A 9. számban a Hardver Mentőövben azt írtátok, hogy a 8800GTS-nél a 70-75 Celsius már határeset. A 2. számban viszont a 8800GTS-nek a tesztjénél azt írtátok, hogy teljes terhelésen 80-85 fokot mértetek. Akkor most valójában mennyi lenne az ideális hőfok?
Válaszotokat előre is köszönöm. Joci

Kedves Joci! (Joc remélem, nem Te szórakozol! – Cray) (Nem, soha... – Joc)
78 fok még épphogy nem gond szerintem. 75 fok pedig tényleg határeset (ahogy a 78 is), 80 fölé én nem szeretném, ha bármilyen komponens melegedne a gépemben, tartósan semmiképp. Ennek ellenére, ha egy durva teljesítménytesztben átmenetileg 85 fokra pirul valami, az azért még belefér. És mindemellé tudni kell, hogy borzasztó óvatos és konzervatív fazon vagyok. Én bőven sikítófrászt kapok olyan dolgoktól, amiket a HW-szekció tagjai még szívfájdalom nélkül leküldenek a tesztcuccokon...

RECSEGÉS

Tisztelt Hardver Mentőöv!
Egy fura problémával találtam szemben magam, de egyszerűen nem tudom kitalálni, hogy mi lehet a gond. A PC-m hangkártyája össze van kötve a hifi erősítőjével, így szeretek zenét hallgatni. A gond az, hogy néha a hangfalak recsegnek és ez nem zenéhez kötődik. A hifi és a hangfal között nem tapasztaltam gondot, ha az asztali lejátszón keresztül szól a disc, így magában a hifi-hangfal közti kábelben nem lehet gond. Cseréltem már kábelt a hangkártya és az erősítő közt, de a probléma (a recsegés, néha nem is szól az egyik hangfal) továbbra is fennáll. A hangkártya egy Creative Sound Blaster Audigiy 24 bit modell, míg az asztali lejátszó egy Kenwood DP-1080 D/A Converter 1 bit. Mi lehet a gond? Túl lenne erősítve a gépből kijövő jel? Egyszerűen nem értem – valami szoftver kéne esetleg? Nem fontos, hogy a lapban küldjetek választ, de kérlek, hogy amint az időtök engedi, próbáljatok meg valami megoldást találni. Segítségeteket előre is nagyon köszönöm! Üdvözlettel: Diamond Dog AKA Bartha László

Kedves László!
Sok tapasztalatom nincs ilyen időszakos zörejekkel, amikor hasonló problémával találkoztam, akkor szinte mindig külső tényező zavarta meg a hangot. Más elektronikai eszköz leginkább az elektromos hálózaton keresztül képes szó szerint megreccsenteni a hangfalakat, ezért esetleg jó megoldás lehet egy komolyabb szűrő egység beszerzése. Joc, Te, mint komoly audiophile, kérlek, szólj hozzá a témához, most kiélheted magad...

Nos, a tanult kollégám által említett külső behatás valóban fennállhat. Hűtőgépek (főleg régebbi darabok) szeretnek ilyesmit okozni. A leírásból úgy vettem ki, hogy a hangkártya digitális kimenetét kötötted a DAC-ra (nem pedig simán az analógot az erősítőre). Kérdés milyen hosszú a kettő között a kábel, mert ezeket a jeleket egy sima dróttal nem lehet akármilyen messzire elvinni. Az is előfordulhat, hogy maga a kábel megy olyan eszköz közelében, ami bezavar és megszakad a szinkron a kártya és a DAC között. Ami még eszembe jut lehetőségként, hogy nem megfelelő a kártya és a DAC illesztése. Nagyjából ezekre a lehetőségekre tudok gondolni, de igazság szerint ezt így távgyógyász módszerrel elég nehéz behatárolni. – Joc

SATA TÁP

Helo!
Nem tudom jó helyre írok-e, de remélem tudsz segíteni. Van a gépemben egy Maxtor 40GB ATA HDD. Nemrég kaptam a szüleimtől egy Samsung 200GB SATA HDD-t, de sajna az alaplap nem mai és nem lehetett rákötni. A boltban adtak egy PCI SATA Host Controller Card-ot, de észrevettem, hogy a tápot sem bírom rácsatlakoztatni. Hogyan lehetne ezt megoldani? Ezek után tudom végre használni a vinyóm? Köszi előre is a segítséget! Peti

Kedves Peti!
Létezik SATA és normál (csúfnevén molex) tápcsati átalakító. Úgy kell kérni a boltban, hogy molex-SATA átalakítót szeretnél a winyódhoz, mert nincs SATA tápkábel a gépedben.

VGA HIBA

Hali PC GURU Team!
Olyan problémával fordulok hozzátok, hogy nem működik megfelelően a videokártyám. A gépem: 2600+ Athon, 2 x 512 DDR 400 Mhz RAM, Geforce 6600 GT. Az újabb játékok futtatása közben (GTR 2, Oblivion, Black and White 2) zöldes-lilás textúrahibák jelentkeznek, és pár

perc múlva újraindul a gép. Ezt a problémát csak úgy tudtam kiküszöbölni, hogy minimumra vettem a grafikát. A régebbi játékok Doom 3, Splinter Cell PT tökéletesen mennek. Az érdekesség a dologban, hogy például a Quake 4 hiba nélkül megy max. grafikán (amely eléggé új és nagy gépigényű játék), szerintem ennek az az oka, hogy a Quake 4 a Doom 3 grafikus motorját használja, amely már idősebb engine és valószínűleg azért nincs vele gond. Feltettem a legújabb drivert, de a textúrahiba ezután is jelentkezett. Ez szoftverhiba lenne, vagy a videokártya hibás? És mit kellene tennem? Kíváncsian várom észrevételeiteket! Előre is köszönöm szépen válaszotokat! Egy hű előfizetőtök: ShadoW.

Kedves ShadoW!

A 6600GT nem mai darab, könnyen lehet, hogy a diagnózisod helyes, és egyszerűen csak megadta magát. Ki kéne próbálni a gépet másik VGA-val, és ha azzal nem hibázik, akkor bizony ideje nyugdíjazni a jó öreg hatos GeForce-ot.

KÉK HALÁL

Hi!

Volna egy kis problémám. Most újítottam a gépem: AMD Athlon 64 X2 5600+, 2x1GB 800 Mhz Geil memória, ASUS M2N-E SLI, Sapphire ATI X1950GT 512 MB, és egy Chieftec 550W táp. A baj az, hogy bármilyen 3D-s alkalmazás futtatása esetén (legyen az 3DMark vagy valami játék) néhány perc után újraindul vagy jelentkezik a „kék halál". Én az alaplapra vagy videokártyára gondolok, hogy rossz lehet. Légyszi válaszoljatok mihamarabb E-mailben! Előre is köszi: Rat

Kedves Rat!

Mivel gyanítom az új gépre friss ropogós Windows került, ezért annak újratelepítésétől nem sok eredmény várható. A VGA kártya hibája nem szokott újraindulást eredményezni, ez inkább a táp (hiába Chieftec, attól még sajnos lehet hibás), illetve az alaplap számlájára írható. A tápot „el lehet kapni" otthon is, ha van másik gép a közelben, annak tutira működő tápegységével kicserélve a Chieftecet, annak hibája könnyen kiszűrhető (ha másik táppal hibátlan a gép, vidd vissza a Chieftecet, és rendezd el garanciában a dolgot). Ha ez nem lehetséges, vagy nem oldotta meg a problémát, akkor célszerű a gépet szervizbe cipelni, lévén az alaplap hibájára otthoni körülmények között nehézkes fényt deríteni.

DRIVER FRISSÍTÉS

Hello PC Guru!

Videokártya-frissítést végeznék el a gépemen, de nem tudom, biztonságos-e az ilyen dolog, például ha a Ti DVD-tekről végzem el. Attól félek, hogy a frissítés esetleg vírusos lehet, és akkor a folyamat hazavághatja a hardveremet. Van vírusölőm, avast! 4.7, és megbízom benne, folyamatos védelem aktiválva van, de attól még félek. A gépem 2 éves, a konfig: Asus K8N, AMD Athlon 64 2800+, Kingston 512 MB Ram, Sapphire Ati Readon 9600 256 MB. Operációs rendszerem XP, 2. szervizcsomag. Tudom, a 3D kártyám már elavult, de azért fut rendesen az, amit akarok használni. A Catalyst Control Center verzija pedig 1.1. Ez is régi egy kissé... Még egy kérdésem lenne: hamarosan lesz Internetem, és ugye az avast! nem rendelkezik tűzfallal. Szeretnék egy ZoneAlarm-ot például, hisz a Windows Tűzfalát állítólag hatalmas rések tarkítják... Viszont nekem fenn van a Windows tűzfala, hiába tiltottam le teljesen, az előugró ablakok még a Cheatlandnél is aktiválódnak! Nagyon idegesítő az egész, de ha telepítek egy valamirevaló tűzfalat, akkor ezek szerint a 2 együtt fog futni? Hogy tilthatnám le teljesen a Windows Tűzfalát? Ha a 2 együtt működik, akkor a memóriámnak is annyi, nem igaz? Légyszíves próbáljatok meg segíteni ezekben az eget rengető problémákban! Előre is köszönöm! Hű olvasótok,

Ákos

Kedves Ákos!

Hmm, elvileg ez szoftver-mentőöv hatáskör, de megpróbálok segíteni. Kettes ServicePack-kal ellátott XP esetén a következő a szabvány eljárás: Vezérlőpult, itt Biztonsági Központ, majd Windows Tűzfal. Kapcsold ki teljesen, ezután a Biztonsági Központon belül baloldalt a „Biztonsági központ riasztási módjának megváltoztatása" pontnál kapcsolj ki minden riasztást, így nem fog állandóan óbégatni, hogy „lehet hogy a számítógép veszélynek van kitéve". Ezután tegyél fel egy tisztességes tűzfalat (én Keriót javaslok), egy frankó antivirus progit (az én tippem itt az AVG, otthonra ingyenes és nagyon jó), meg egy anti-spyware progit, amit kb. egy-két hetente elég lefuttatni (ajánlatom az AdAware). Ez a módszer 99%-os biztonságot jelent.

(A DVD-t összeállítás után Chris többszörösen ellenőrzi a legújabb vírushergelőkkel, bár nem teljesen kizárható természetesen, de igen minimális az esélye, hogy az fertőzött legyen. – Joc)

GYORSULÁS...

Haliho!

Lenne egy problémám, illetve inkább kellemetlen dolog, amire nem találok magyarázatot. Hátha tudnátok segíteni. Vettem egy 4200 AMD Athlon x2 procit ASUS 8600gts kártyával, 2x1 Gb dual kitt A-data RAM-mal és belerakattam egy Abit KN9 Ultra alaplapba 2 db Sata 2-es Samsung vinyó társaságában. Mindezt egy Chieftec 500W-os táp eteti. A probléma annyi, hogy WXP sp1-et ill. sp2-t is kipróbálva egyes EREDETI játékaimnál maga a játék egy idő után begyorsul vagy 10x-esére. Úgy értem, hogy mintha a Sim sorozatokból ismerős időgyorsítás aktiválódna más játékokban is, persze ez lehetetlen, hisz pl. a GTA-SA-ban ilyen nincs :). Felgyorsul szinte kezelhetetlenül. Eleinte még csak-csak szaggatva ugrik meg néhány pillanatra, majd teljesen. Szerintetek ez hardver hiba, vagy az XP-nek nem teszik a konfig összeállításom. Az aktuális driverekkel is meg a gyári driverekkel is csinálja. A válaszotokat előre is köszönöm!

A. Zoltán.

Kedves Olvasóim!

A levél azért került be, mert egyszerűen nem tudom, sőt, ötletem sincs, hogy mi okozhatja a fenti problémát, passzolok. Mert ugye olyat mindannyian hallottunk, hogy valami kifagy, hibásan jelenik meg, lelassul... De hogy TÍZSZERESÉRE GYORSUL???? Kérlek Titeket, hogy ha bárkinek van ötlete, hogy a fenti probléma minek köszönhető, akkor ne habozzon megírni!

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

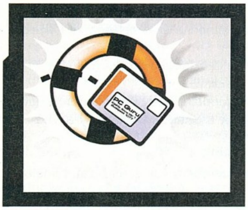
Játékhoz, internethez, multimédiához vagy csak úgy.... Kell egy jó vas!

Headset Sennheiser PC151	13 590
Headset Sennheiser PC161	19 890
Fejhallgató Sennheiser HD 202	5 990
Fülhallgató Sennheiser CX 300	9 240
Fülhallgató Sennheiser MX 90 VC	9 990
Logitech Formula Force EX force feedback	15 800
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	31 190
Joystick Logitech WingMan Force USB	11 600
Joystick Saitek Cyborg EVO	9 100
Egér Razer Diamondback Magma Red	12 490

Konfigurációk, mobil és hálózati eszközök, alkatrészek raktárról és rendelésre is!

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu



SZOFTVER MENTŐÖV

írta · Gandalf

MEGAKADÓ LETÖLTÉS

Kérlek segítsetek, ha tudtok... A problémám a következő: mostanában akármit töltök le a netről, megáll a letöltés egy idő után... Csak úgy gondol egyet és megáll. A letöltés bármelyik szakaszában bekövetkezhet (volt olyan, hogy 4%-nál, de olyan is, hogy 96%-nál). Vírusom, kémprogramom nincs, ezt többször is ellenőriztem. A net routerrel van megosztva (1 MB-os ADSL). Külön letöltőprogit nem használok, mivel nem nagy mennyiségben töltök le, csak kiegészítőket, patcheket, stb. Mi lehet a gond? Talán a router a hibás? Vagy feltelpíthettem valamilyen frissítést az XP-hez, és az nem engedi a letöltést (Windows Update-el frissítek)? Jó lenne valami ötlet, mert nekem sejtésem sincs... Kérlek minél előbb válaszoljatok, ha lehetséges.
Köszönöm, Levi.

Kedves Levi,
Magam is hasonló cipőben járok, illetve a helyzetem annyival súlyosabb, hogy ADSL kapcsolatom az utóbbi két hónapban rendszeresen szakadozik. Ennek köszönhetően úgy érzem, naprakész válasszal szolgálhatok a számodra.

A kapcsolat (és ezzel a letöltés) megszakadásának számos oka lehet. A te géped, illetve az azon levő szoftverek és beállítások csak egy része a rendszernek, és nem is biztos, hogy itt csíphető nyakon a probléma okozója. Vegyük tehát sorra először is az ADSL kapcsolat kialakításában szerepet játszó elemeket:
1. A számítógéped hardvere (Ethernet adapter)
2. Operációs rendszered és (hálózati) beállításaid
3. Tűzfal, antivírus és egyéb biztonsági szoftvereid.
4. Kábelezés (PC-router, router-modem, modem-falicsatlakozó)
5. Router
6. ADSL modem
7. A szolgáltató (nálam a T-Com eszközein keresztül a TVNet) hálózata
8. Az internet

Most pedig vegyük sorra, mit kellene ellenőrizned, illetve mit tehetsz.

1. Elvileg előfordul, de meglehetősen ritka eset, hogy a gépben levő Ethernet adapter betegeskedik. A tünetek és a jelenség ilyenkor azonban rendszerint más. Ha a LAN kártya a beteg, nem a letöltés szakadozik, hanem általában fel sem áll a kapcsolat. Mindenesetre egy ideiglenesen betett új Ethernet adapterrel tesztelheted, itt van-e a bibi, de ez szerintem nem valószínű.
2. Elfogadom, hogy vírusod, kémprogramod nincs. Bízzunk benne, hogy ez valóban így van. Azonban nem valószínű, hogy az oprendszer lenne a ludas, hiszen azt írod, hogy a letöltések során lép fel csak észrevehető szakadozás, leállás, és ha a javítások, patch-ek okoznák, folyamatos lenne a gond és nem alkalomszerű.
3. A biztonsági szoftverek nálam is sokszor okoznak gondot, mert a letöltött fájlokat néha feleslegesen ellenőrzik. Kikapcsolásuk kockázatos. Legfeljebb azt javasolhatom, hogy a böngésző beállításainál a timeout időket (várakozás, ha lassú a net) növeld meg.
4. A kábelezés bizony oka lehet ezeknek a tüneteknek. Lehet, hogy valamelyik vezetékben van egy apró törés, ami csak véletlenszerűen mozdul el. Ha a kábelcsere sem segít, máshol lehet a baj forrása.
5-6. Elvileg a router és/vagy a modem is megbolondulhat, az ügyfélszolgálatok nekem is azt tanácsolják először, hogy áramtalanítsam és indítsam újra ezeket.
7-8. A szolgáltatót nem tudod ellenőrizni, önmagát ellenőrzi és az internet maga sem a stabilitás példaképe.

WIRELESS

Szia!
Olyan problémával fordulok hozzád, hogy: Egy D-Link routerrel vezeték nélküli internet elérést biztosítok egy lakásban lévő laptopnak, amivel internetezi lehet (dobálja szépen az oldalakat befelé), MSN megy, stb., DE HA ELINDÍTOK EGY LETÖLTÉST AZ EGYBŐL MEGÁLL VAGY PILLANATOK MÚLVA MEGSZAKAD!!
Az internet elérés nem szakad meg, oldalakat továbbra is lehet nézegetni, egyszerűen csak a letöltés nem megy. Azon a gépen ami nem vezeték nélkül kapcsolódik a routerhez semmi gond nincs, ott megy rendben minden letöltés!
Tehát mért szakad meg, vagy (még rosszabb esetben) mért nem kezdődik el a letöltés a laptopon, ami fogja a wifit?
Válaszodat előre is köszönöm!
Péter

Kedves Péter,
Gyanítom, hogy a routeren a WiFi LAN beállításaiba piszkált bele, talán véletlenül valaki. Velem ilyen eset már előfordult, így nem lennék meglepve, ha valahol egy túl rövid várakozási időt találnál, vagy olyan paramétereket, amelyek az FTP vagy HTTP letöltéseket elterelik a normál portokról.

DVD ÍRÓ ÉS VISTA

Sziasztok, Problémám a következő:
Van nekem egy DVD íróm (LG GSA 4081B) amit a Vista nem akar felismerni. Nincs kábelszakadás és az eszközkezelőben szerepel de sárga felkiáltójellel és ha frissítem a drivert akkor azt írja ki hogy jelenleg a legfrissebbet használom hozzá. Az eszközállapotnál azt írja hogy a Windows nem tudja elindítani ezt a hardvereszközt, mert az eszköz konfigurációs információi (a beállításjegyzékben) nem teljesek vagy sérültek. (Kód: 19) A 'Megoldások keresése' lehetőségre kattintva információkat küldhet az eszközről a Microsoft számára, és ellenőrizheti, van-e megoldás a problémára.Természetesen megoldás nincs.

Olvastam a 2007/4. számban ,hogy az egyik gyereknek ugyanez volt a problémája. Én ezeket is végigcsináltam de nem segített. A funkcióit pedig nem tudtam hol ellenőrizni. Légyszi írjátok meg hogy hol tudom megnézni a funkcióit.
Üdv.: Gergő

Kedves Gergő,
Vista alatt viszonylag kevés a gyakorlatom, de a korábbi Windowsoknál az volt a megoldás, hogy az eszközkezelőben előbb eltávolítottuk a rendetlenkedő (sárga felkiáltójeles) eszközt, majd csak ezután ismertettük fel újra a rendszerrel.

Javaslom a http://www.drivers.hu/product.php?prodid=6240 oldalt felkeresni, mely szerint az LG GSA 4081B egy CD-ROM.

OLLA, OLVASÓK!

Bő egy hónappal azután, hogy az újjáéledt Guru Tábor véget ért, azt hiszem, túlzás nélkül kijelenthetjük, nem bánta meg, aki eljött. A kezdeti lelkesedést megőrzendő]{redenc kolléga sámánista technikáit kihasználva frissítő jégesővel és egyéb hangulatfokozó elemmel is szolgáltunk (pusztán csak azért, hogy legyen mit mesélni az itthon maradottaknak). Ha már ez szóba került, csináljunk úgy, mint a zavarban levő fiú az első randin: beszéljünk az időjárásról. Megfigyeltétek, hogy az elmúlt években már elmaradt a tavasz és az ősz? Nincs semmi átmenet a 40 fokos kánikula és a dermesztő, -20 fokos kutya hideg között. Sőt, újabban az egykori ősz helyett szinte naponta váltogatva hol nyári szaunában kornyadozunk, hol pedig dermedt hűtőkamrában fogvacogunk. Szóval a fene se tudja kiszámolni, mikor lehetne ideális körülményeket találni a jövő évi tábor számára, mindenesetre újfent megpróbáljuk. Hogy miről is lesz szó ma még? A legtöbbetek elképzelni sem tud jobb újságot a Gurunál, de azért akad egy-két más, kritikusabb hangvételű vélemény is – ezekből is megismerünk egyet.

FELNÉGYELNI!

Sziasztok!

Csak azért zavarlak titeket, hogy tudassam, egyetértek Grath-tel és Sasával arról, hogy nem lesznek az emberek agresszívak a játékoktól, hiszen én 11 éves korom óta nézem a South Parkot, 12 évesen a konkurens lapnak köszönhetően kijátszottam a Postal 2-t (ami 5 méterenként fél órát tölt), és a Vice City-t. 13 évesen pedig a San Andreast és a Manhuntot (a Manhuntban csak érdekelt, hogyan végződik a sztori de 1 kicsit tetszett is). Mégsem vagyok bandákba tömörülő agresszív alkoholista drogos fazon, nem szemetelek az utcán és hangyákat sem gyújtogatok. Na most megyek, mert a Magyar Népmesékben láttam, hogy levágták a királyfi fejét és visszaragasztották valamilyen fűvel. Indulok is, kipróbálom valakin.

Sziasztok!

Gabe

Igen, igaz. A Grimm mesék valóban gyakran torkollnak kőkemény horrorba, de még a „sós kútba tesznek, onnan is kivesznek" örökzöld is elég gyomorforgató elemet tartalmaz, ha jobban belegondolunk. De sajnos még mindig trendi a játékokat okolni mindenért (sőt egyre inkább az), így a helyzet javulására jó darabig még nem számíthatunk.

GIGALEVÉL

Háj Zakkkkk!

Lenne pár kérdésem hozzád:

1. Ha TE elmész, ki lesz a helyedbe téve?
2. Találtam egy régi PC GURUT, és volt benne sms fal is. Ez hova lett?
3. Mivan Brazillal és Grilloval és a többi 18 rovat és cikkíróval?
4. Ha már itt tartunk ők miért mentek el?
5.]{redenc ír más lapoknak is? Megtaláltam őt egy régi Play Zoneban ahol a Broken Sword végigjátszásával emelte a lap színvonalát.
6. Mennyiért csináltok Gurus pólót? Ezeket remélem ti varrjátok gyertya mellett, mert ha nem, nem ér semmit.
7. Rólad miért nincs fotó a Guruban (lenne min Dartsozni)?
8. Melyik mondja be azt a Podcastban a köszönésnél hogy HELLÓ? Én Bate-re tippeltem, de nem vagyok benne biztos.
9. Most hanyadika van?
10. HOL A KÉPALÁÍRÁS ÉS MI EZ A K&H? Vagy ez a képaláírás?
11. Ha Sasa elmenne az ő helyébe kit helyezne ki?
12. Van olyan játékkészítő program, amivel TPS-eket lehet csinálni?
13. Lehet rá gondolni, hogy valamikor berakjátok teljes játéknak a Shadowmant, vagy a The Punishert?

Nos ezeket szerettem volna kérdezni, remélem, válaszolsz.

Kekesig

Ui. Boldog házassági évfordulót STÖKI!!! (A többieknek is kívánnék én, de nem tudom, az mikor van.)

Ui2. A legnagyobb titokban vérmókus DNS-ből klónozok egyet, szóval ha ezt elolvastad, meg kell halnod. Sorry

Ui3. A Rádiótok egyre jobb.

Szevasz!

JA VÁRJ! Hadd legyek én az első, aki Boldog Karácsonyt és sikerekben gazdag Boldog Új Évet kíván a PC GURUNAK!

A nyaklepra legyen veled!

Emlékszik még valaki, hogyan kezdődött ez a levél? Na lapozzunk vissza:

1. Bár alapvetően pótolhatatlan vagyok (hehe), de ha mégis elmennék, valószínűleg Bate vagy Grath ugrana be helyettem, ami további plusz munkát jelentene számukra, így ők is roppantmód vigyáznak, hogy ez ne történhessen meg. Ezért is van az, hogy én szabadon irkálhatok mindenről, beleértve az olyan tabu szavakat is, mint a Gamestar vagy a dezoxiribonukleinsav-hibridizáció.

2. Volt nekünk ilyenünk? Úgy látszik, öregszem, de nekem nem rémlik.

3. Élik világukat, legtöbben a szakmán kívül dolgoznak.

4. No ez az, amire nem lehet általános okot mondani, egyénenként változó okokra vezethető vissza a dolog.

5.]{redenc roppant termékeny író, régebben több lapban is futott, most tudtommal nem ír máshová, a PC Guru a world exclusive]{redenc lelőhely.

6. Sőt, nem csak hogy mi varrjuk, de mi szőjük hozzá az anyagot, mi kovácsoljuk a tűket, amivel dolgozunk, és mi főzzük a kaját, amit a készítés közben elfogyasztunk. Na szaladj rendelni minimum 10-et (ööö, lehet most pólót rendelni egyáltalán?)

7. Talán mert túl szép vagyok és nagy lenne a kontraszt, nem akarom, hogy az újság többi részét csúnyának találjátok miattam? Igen, ez lesz az oka.

8. Nem nyert.

9. Azt nem tudom. De most tizenhetedike... ajajj, tegnap kellett volna leadnom az anyagot, bocsi Bate.

10. Az az, 2-in-1, képaláírás és reklám egyben. Ilyen kis finom összevonásokkal spórolunk a hellyel.

11. Mi ez a folyamatos elmenetel-emlegetés? Ne károgjatok, mert még a végén baj lesz. Egyébként a Sasa is pótolhatatlan (khm, tudod főnök, kértem a múltkor azt a szívességet, ugye nem felejted el?), de ha mégis váltani kéne, valószínűleg nem lenne gond jelentkezőket találni... most hogy mondod, én például speciel ráérek.

12. Mivel a beszélő hűtőtől kezdve az ujjlenyomat-azonosításon át (azt tudtátok, hogy ujjlenyomat-azonosító világbajnokság is van már?) a vadgalambok repülési mintáinak elemzéséig mindenre van már program, így valószínűleg a TPS készítés sem kivétel.
13. Óóó, hát gondolni persze hogy lehet rá! (ehe) Na gratulálok, te voltál az első a jó-kívánságokkal, más kérdés, hogy mire aktuális lesz, rég elfelejtjük, meg hát a Télapót is kihagytad, szóval nem teljes az összkép.

SZERBUSZ ZAK!

(Ha nem vagy kíváncsi a jó indulatú negatív kritikára, akkor ne olvasd el.) **(Dehogynem, arra mindig.)**

A hétvégén a munka fáradalmait Aligán pihentük ki a haverokkal. Elvittem a Gurut, legyen mit olvasni, ha esne az eső. A többiek kezében is járt a magazin, sokuk veszi, vagy régebben vette. Szóba jött a dolog, és ugyanaz a kérdés fogalmazódott meg mindegyikünkben, hova tart az újság?! Valószínűleg nem Téged kellene ezzel nyaggatnom, de ha már Te vezeted a levrovot... akkor ide írom. Több észrevételünk is lenne. Nincs mit olvasni! Szöveg helyett kép hátán képet találunk. Nem azt mondjuk, hogy nem kell kép, vétek lenne kihagyni őket, de ennyit, meg ekkorákat... Havonta 1896 Ft sok egy képes újságért. Jobban szeretnék a szellemi tatalomért fizetni. A felső margó 1,9 cm az alsó 1,5-1,6 körül van, az oldalsó meg 1,9. Ezek az értékek tök jók, nem is nézne ki jól, ha a szöveg (akarom mondani, ebben az esetben a kép) a lap szélén kezdődne, de a szöveg még ráadásul egy külön keretben is van néha. Ez egy bulvárlapnál jó trükk az oldal telítésére, na de nálatok... **(Nem, ez nem így van, semmiképpen sem telíteni akarjuk ilyesmivel az oldalt!)** A mindenféle rovatoknál komplett oldalakat elfoglaló címek vannak, a játékteszteknél meg beszúrt idézetek a szövegből. Túl nagyok és fölöslegesek. A fekete szöveg sötét (fekete) háttérre került (The Witcher cikk), nem lehetett elolvasni (kontrasztkülönbség meg miegymás). Az utóbbi cikkben szerepel egy portré, kb. 1/3 oldalt tölt be, miét ne lehetne helyette szöveg?! A gondolatébresztő oldalt egy játéktermi gép képe uralja, no comment. Nem hisszük el, hogy ennyire nincs miről írni. Inkább akkor legyen kevesebb oldal, meg régi kisebb méretű az újság, de ezek nem hiszem, hogy kellenek bele. A reklámokat meg lehet érteni, az élet-halál kérdése, de az önreklámokkal nem kellene oldalakat telenyomni, szívesebben látnék rajta hardver tesztet. Mindez nem is lenne baj, ha az a kevés szöveg olvasmányos lenne. De nem így van. Nem tudok meg semmit a játékokról, kevés benne a saját tapasztalat, még kevesebb a negatív vélemény, hirtelen tökéletes lett minden (már egy ideje minden így van sajnos). Ahhoz már hozzászoktunk, hogy mindig a grafikát firtatja mindenki, és kevésbé foglalkoznak a játékélménnyel. Itt nézem a 2000/09-es példányt, itt még fel volt bontva az értékelés több szempontra, lehetett látni mi alapján kapta azt, amit kapott. A hardveres oldalak, háát.., egész siralmasak, mintha csak egy hirdetés lenne, minden csúcsszuper, vedd meg. Az utóbbi számokban azért van pár jó cikk, Horváth Patrik neve alatt szereplő tesztek nagyon jók, a többi nem is értjük minek van. Nem tudom, hogy emlékszik-e még valaki oldmanre, meg PPéterre, az ő irományaikból lehetne tanulni. Hiányoznak ezek a leírások, ráférne a sok 12 éves olvasóra, hogy értsenek valami a gépekhez, ne csak az egeret csapkodják. Meg mi is szívesebben olvasnánk némi tudományosat a reklámok helyett. Tudom, hogy erre van külön újság, de azokat nem szívesen olvassa normál halandó, nem tudják a lényeget leírni, nyúlnak, mint a rétestészta. Volt régen a nagy ellentét, PCG vs. GS. Ez pont azért indult ki, mert sokan szidták a GS-t a rengeteg koppintásért, tartalom nélküli cikkeiért, mert mindenben csak a reklámot lehetett érezni, és mert egy bazi nagy képes magazin volt csökkent képességű, gép előtt ülőknek. (De ez egy másik történet.) Most a Guru ugyanez pepitában. Nem mondom, hogy minden legyen másképp, az lehetetlen, de ha már egy-két dolog megváltozik, akkor a többi szebbnek tűnik. Várható, hogy valami javulást fogunk tapasztalni a közeljövőben, vagy már annyira erre van igény, hogy ez nem lehetséges? Nem hinném, hogy beteszed a levrovba, ahhoz kicsit nagy lett. Kíváncsi lennék a véleményedre, Te hogyan látod a dolgokat?

Ui. Ha a korr valós személy, akkor kicsit odafigyelhetne, sok a szarvas hiba az újságban, igen csak korrektor progi szaga van, olyan hibák vannak, amiket ember nem néz el, ha belekukkant egy cikkbe. *(Nem nyert, de szidjatok nyugodtan, kell egy bűnbak is... – korrnéni) - A probléma egyébként jogos, valamikor mindenképpen magyarázatra kerül ez a hiba (amit a jövőben igyekszünk még erőteljesebben korrigálni, ahol csak lehet...) – Bate*

Huh! Na nézzük sorjában. Lehet vitatkozni, hogy melyik újság érdekesebb, melyik újság olvasmányosabb, de hogy melyik újság a legszebb, azt gondolom ez – Gabennek hála – nem is igazán kérdés. Persze a CoV-os meg Spectrumvilágos korszakban még elment a teleírt A4-es oldal, minimális képmennyiséggel, nulla design mellett, most azonban, a 21. században ez jelenti a fejlődést. Véleményem szerint igenis szükség van a sok grafikai elemre, a kiemelt cikkeknek megfelelő minőséget és hangsúlyt adó egész oldalas képekre. Ugyanakkor azt is készséggel elismerem, hogy ez nem mehet a tartalom rovására *(de nem is szokott, hiszen ha megnézitek, csak a hosszabb – minimum négy oldalas –, hangsúlyosabb cikkek kapnak ilyen körítést – Bate)*. Külföldön ezt úgy oldották meg, hogy alkalmazzák az extra designos oldalakat, mellette viszont felemelték az oldalszámot. Na ez az, amivel a magyarországi árérzékeny piacon nem lehet kalkulálni. Így született a kompromisszum, vagyis a legfontosabb címeknél használjuk az említett hangulatgerjesztő elemeket. Amiben maximálisan igazad van, hogy időnként hiba csúszik a gépezetbe, és nehezebben olvasható egy-egy bekezdés. Próbálunk jobban figyelni. Azt, hogy kevés a saját tapasztalat a játékokban, őszintén szólva nem értem. A tesztelőink nekiülnek a játéknak, megismerik, benyomásokat gyűjtenek, majd ezt vetik papírra. Ennél sajátabb tapasztalat nehezen szerezhető.

A grafika egyre hangsúlyosabb szerepet játszik, de ha ez megnyugtat, mi is a játékélményt tekintjük mérvadónak, szerintem időről-időre ennek tanújelét is adjuk (ha most hirtelen konkrétumot kéne mondani, ott van mondjuk a Bus Driver, ami szörnyű grafikája ellenére BKV sztrájk és különféle alkalmassági vizsgák nélkül is biztosítja a buszvezetés utánozhatatlan élményét – fel is értékeltük. Az meg hogy eltűntek a rossz, gyenge játékok – nos azt mutatja, hogy a kiadók szigorúbbak, nem engedik ki a selejtet, így a címek legtöbbször beváltják a hozzájuk fűzött reményeket. Az eleve kudarcra ítélt, gyenge dolgokról meg minek írnánk, amikor van helyette jó értékelést érdemlő másik három?

A hardveroldalakon írhatnánk a 2000 Ft-os noname tápegységekről is (a hw mentőöv úgyis megteszi), sárba tiporhatnánk őket, de szerintem az újdonságok, a csili-vili csúcskategóriás ketyerék sokkal érdekesebbek – pontosabban nem csak szerintünk, de a közvélemény-kutatásokból is az derül ki, hogy benneteket (a többséget) is jobban érdekli. Ppéter valóban érdekes cikkeket írt, de rátapintottál a lényegre, immáron számtalan szaklap foglalkozik a téma ilyen szintű mélységeivel.

Azt sem hiszem, hogy pepita-GS lennénk, de ez valóban egy másik történet már, ne is menjünk bele. Szóval sok igazság van abban, amit írsz, de mégsem tudok mindennel egyetérteni. Viszont a korrnéni valódi, ne tessék froclizni mert bedurvul.

KÉPALÁÍRÁS

Heló Troppauer Hümér! (Zak)
Holnap van a tábor utolsó napja, és én itthon ülök, a bátyám meg ott szórakozik! Vagy mégsem? Saját bevallása szerint már az első napokon megtörténtek az égi áldások: csöpörészéstől kezdve a jégesőkig. Emellett a házuk 3 ablakából 2 teljesen csődöt mondott, aztán hangyák lepték el a szobát és ki kellett költözniük. De ő ettől még remekül érezte magát. Tényleg olyan pokolian jó volt a hangulat? Nem, ne támadjon sötét gondolatod, hogy ha bratyó hazajön ázottan, akkor én magamban röhögök. Csak kérdeztem.
Kösz: Aliking

Ui. Ki az a Korrnéni? *(A bűnbak – korrnéni)*

Aki ott volt, mind azt mondja, tényleg jó volt, az ilyen dolgok meg csak hangulatosabbá teszik a helyet. A Korrnéni az a személy, aki a töménytelen mennyiségű helyesírási hibát – többek között azokat is, amik a te leveledben voltak (csődött mondott pl.) – szorgalmasan kijavítgatja.

STARFORCE

Tisztelt Guru, Zak!
Egy nagyon szomorú dologról kell hírt adjak (bár lehet, hogy már leírtátok valahol). A StarForce megöli a Vistát (legalábbis az Ultimate-et biztos). Azoknak, akik nem tudnák (már ha van ilyen) a StarForce egy, az IDE buszba beépülő másolás védelem, és ha Vista alá települ, akkor az megöli (10 perces bootolás, 3 perces várakozás az exploler.exe-re, stb...), legalábbis használhatatlanná teszi, és az egyetlen megoldás az újratelepítés. A legrosszabb az egészben az, hogy rengeteg jó játék van amit ezzel a rettenettel védtek(Pl.: Cossacks 2, City Life, Collin McRae DIRT, stb...). Teljes lista, és további infó itt: http://www.glop.org/starforce/list.php

Óvakodjatok a StarForce-tól!

Üdv,
Gábor

Ui. Remélem, betesztek az újságba, sokaknak fontos lehet...

Szolgáltató blokkunkat olvashattátok (tényleg nem egy tiszta eset volt ez a Starforce már eddig sem, így meg aztán végképp).

SOROZAT

Hellló Zak! No figyelj, ti miért nem csináltok PC Guru sorozatot? Lehetne vígjáték, Akció vagy végső esetben romantikus vagy Dráma. CSÚÚÚCS lenne (Stan)

Ó igen, már látom is magam előtt a címeket: Flatline a csúnya lány, esetleg Flatline a Vad Angyal? Én mindenesetre Jockie szeretnék lenni, a kőgazdag szemétláda a Dallasból.

GÓLYATÁBOR

Hi Zak!
Köszi, hogy beraktál engem:) én is szeretem a cuki lányt! **(is?!)**
1. Mikor jelenik meg a Settlers 6?
2. Mi a kedvenc PC-s játékod?
3. Amikor középiskolába mentél, akkor milyen volt a gólyatábor? Nekem nagyon tetszett! Főleg a hajnali torna! Hajnali 1kor keltettek minket. Meg amikor a pokemont kellett eljátszani. Szóval nagyon tetszett nekem! Még egyszer elmennék a táborba! És sajnálom, hogy nem értem rá, amikor a PC Guru tábor volt. (Kerin)

1. Amennyiben a megjelenésünk napján megvetted a Gurut, akkor éppen ma jelenik meg.
2. Nem is tudom, nem is tudom... talán valami Warcraftos dolog lehet.
3. Nem nagyon rémlik, hogy én ilyenen lettem volna, de ez mondjuk nem meglepő, én a saját szalagavatómat is megúsztam valami mondvacsinált ürüggyel. Bár ahogy olvasom, nem vesztettem sokat, hiszen a tied is leginkább egy katonai kiképzőhöz hasonlított a hajnali tornával. Na nézd mit csináltál, most ezeket olvasva eszembe jutottak a honvédségi reggeli tornák, brrrrr...

TÍZ KICSI KÉRDÉS

Hi Zak! Lenne pár kérdésem...
1. Te mér nem vagy benne a PCGL-ekben?
2. Bate tényleg szereti a Harry Pottert? Most már nem is utálom annyira!
4. Mostanában egy kazuáros baromkodás sem volt!
5. CoD 4 magyar lesz?
Kijelentések...
7. Király a PCGO! Bámulatos, hogy minden nap van valami újdonság (üdv Korrnéni)! *(Sajnálom, de kijavítottam, most duzzogok... – korrnéni)*
8. Kérdések...
9. A Rock Band megjelent Wii-re is?
10. Ennyi elég volt?

Üdv: gyiran

1. Nemtom, egyesek szerint talán azért, hogy ilyen olcsó, egyszerű, misztikus beütésű módszerekkel is fenntartsam magam körül az érdeklődést?
2. Tényleg! És most kapaszkodj meg, még én is szívesen elolvastam őket! Hitted volna?
3. Ez valamelyik különleges, talán számmisztikus vagy asztrológiai, esetleg babonikus okból kimaradt.
4. Legyűrtük a kórt, egyelőre legalábbis.
5. Passz.
6. Lásd hármas pont.
7. Kösz.
8. Válaszok?
9. Én azt sem tudtam, hogy készül rá, de ebben Grath az illetékes mondjuk.
10. Bőven.

CSOKI

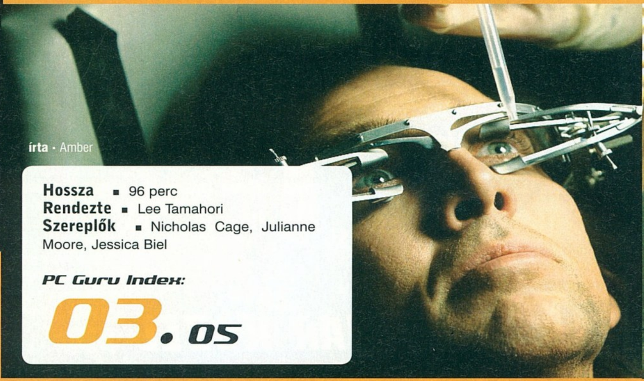
Hy Zak!
Ki szereti legjobban a(z) (ét)csokit a szerkben? Ennyi voltam, remélem, beraksz (de ne a lomtáradba!).
D@nIBOLYKA

Nekem inkább a tejcsokik jönnek be, biztosan azért, mert olyan kis édes vagyok. Sőt... cuki, cuki vagyok (jesszus). Azt hiszem legjobb lesz most befejezni, mielőtt nagyon eldurvul a helyzet. Találkozunk négy hét múlva, amikor is egy régi ígéretemet fogom valóra váltani.

Sziasztok
Zak (levrov@pcguru.hu)

online. PC GURU.hu
Tartozz Te is a már közel 20 000 tagot számláló online Guru közösséghez és vitass meg mindent a PC Guru szerkesztői csapatával és a közösség fórumozó guruival.
Látogass el a www.pcguru.hu weboldalra!
25 000 tag
90 000 hozzászólás
900 galéria
21 000 kép
INGYENES TELJES JÁTÉKOK
jelenleg 25 db, közte Farcry, F.E.A.R, C&C, Dungeon Runners....
több száz online elolvasható játékteszt
friss hírek minden nap
új rovatok: végigjátszások, képregények

NEXT



írta · Amber

Hossza ▪ 96 perc
Rendezte ▪ Lee Tamahori
Szereplők ▪ Nicholas Cage, Julianne Moore, Jessica Biel

PC Guru Index:
03.05

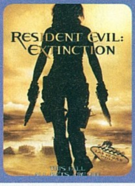
Aki rendszeres olvasója a Külvilág rovatnak, az bizonyára tisztában van vele, hogy szerkesztőségünkben igen nagy népszerűségnek örvend Philip K. Dick, aki rengeteg izgalmas és furcsa olvasmánnyal lepte meg a sajátos science-fictiont kedvelő olvasóközönségét. Mint megannyi híres szerzőt, egy idő után őt is elérte a hollywoodi gépezet, és számtalan írása lett a vászonra adaptálva. Sajnos ezen alkotások közül csak igen kevés (Emlékmás, Szárnyas Fejvadász, Kamera által homályosan) ütötte meg a kívánt mércét, így mindig meglehetős szkepticizmussal tekintünk az újabb és újabb próbálkozások elébe (legutóbb John Woo hasalt nagyot egy ilyen munkájával). Így volt ez a Next esetében is, s bizony itt már a bemutatót látva sejtettük, hogy a végterméknek nem sok köze lesz a mester eredetijéhez. A moziba beülve hamar ki is derült, hogy nem tévedtünk, lévén a főhős nevén és képességén kívül sok mindenben nem emlékeztet a filmváltozat az eredetire. Hősünk Chris „Frank Caddilac" Johnson, akinek van egy furcsa képessége: a jövőbe lát. Persze nem valódi jós, hiszen csak pár percre előre képes megjósolni az eseményeket, s csak azokat, amelyek vele kapcsolatosak. Természetesen az ilyen adottságok, legyen az bármilyen „gyenge", felkeltik mind a jó, mind pedig a rossz oldal érdeklődését, így Chris hamarosan számos hajmeresztő esemény részese lesz – és természetesen a romantikus szál sem maradhat ki a történetből, így a férfiak legnagyobb örömére ezúttal Jessica Biel lesz a vágy imádott tárgya. A Next nem egy rossz film – még annak fényében sem, hogy az eredetijéhez vajmi kevés köze van -, ám nem is egy igazán jól sikerült darab. Valahol a tökéletes középszer kategóriájában foglal helyet, hiszen sem a történet, sem a megvalósítás nem emeli az igazán remek alkotások közé. Az akció nem rossz, de nem is egyedi, milliószor láttunk már ilyet, a csavarok érdekesek, de nem rágjuk le a körmünket, olykor előre sejthetjük mi lesz (pedig sokunknak minimális jövendölőképessége sincsen), a színészek nem csapnivalóak, de mindannyian voltak már jobbak: és az összképen Jessica Biel formás teste sem dob sokat, bármennyire is szeretnénk (ellenben Nicholas Cage haja, na az minimum egy rossz pont...). A Next egyszeri élmény, ismert panelekből építkező akciómozi, amely éppen megfelel egy őszi szombat délutánra. Tipikusan olyan mozgókép, ami ugyan nem unalmas, de nem is izzadjuk magunkat a székekbe: megnézzük, szórakozunk (s ez nem is olyan rossz fegyvertény), majd ahogy jött, úgy el is felejtjük. Kezdésnek nem rossz, hiszen valahogy csak ki kell bírnunk a Bourne Ultimátum érkezéséig.

Összegzés: Az ősz egyik könnyen feledhető akciótermése, emléke nem tart tovább, mint a film alatt elfogyasztott popcorn íze a szánkban.

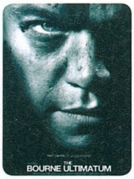
OKTÓBERI MOZIPREMIEREK

STARDUST
Csillagpor
Bemutató: 2007. 10. 11.
UIP-Duna Film

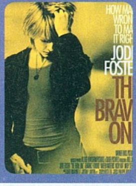
RESIDENT EVIL 3
Kaptár 3
Bemutató: 2007. 10. 11.
Intercom



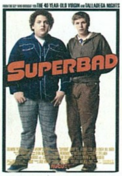
BOURNE ULTIMATUM
Bourne Ultimátum
Bemutató: 2007. 10. 18.
UIP-DUNA Film



THE BRAVE ONE
A másik én
Bemutató: 2007. 10. 18.
Intercom



SUPERBAD
Superbad
Bemutató: 2007. 10. 18.
Intercom



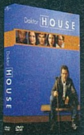
DOKTOR HOUSE

Rengeteget vártunk rá, de imáink úgy tűnik meghallgatásra találtak: október elején végre a kezünkbe vehetjük a Doktor House első évadjának magyar kiadását. Egész biztos vagyok benne, hogy rengeteg rajongója akad a nálunk is nagy sikerrel vetített szériának, és sokan velünk együtt örülnek a hírnek, miszerint hamarosan már a polcon tudhatjuk minden idők legcinikusabb orvosának kalandjait. Szerencsénkre a doboz nem csak a vetített huszonkét epizódot tartalmazza, hanem bőven kerültek rá extrák is, szóval lehet mazsolázni. A kínálat egy az egyben a sorozathoz kapcsolódó kisfilmekből áll, így az epizódok megtekintését követően semmiképp nem kell kikapcsolni a lejátszókat, érdekes kiegészítésekre bukkanhatunk a hatodik lemezen. Találhatunk rövid filmecskét a címszereplő Doktor House-ról, különböző orvosi esetekről, kicsit elmélyedhetünk a sorozat koncepciójában (gyakorlatilag egészségügyi krimi: ki/mi a tettes?), ellátogathatunk a forgatás helyszínére, meghallgathatjuk a legjobb House-izmusokat és nem utolsó sorban megnézhetünk egy szereplőválogatást, amin már a későbbi címszereplő Hugh Laurie is részt vett. Szórakozásban tehát nem lesz hiány, igazi hiánypótló kiadvány érkezik október közepén, és akkor arról még nem is beszéltem, hogy doktorunkkal egyetemben jönnek a közkedvelt Hősök (tudni kell, hogy sokáig úgy volt, őket nélkülöznünk kell majd), és bedokkol a Battlestar Galactica (nem, nem, nem – direkt nem írjuk le az ostoba magyar címet) is a vérszívó Angel-el együtt. Sorozatban gazdag hónapok várnak mindenkire...

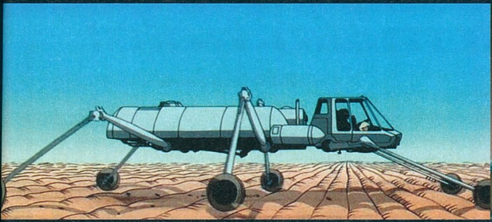
Teljes 1. évad
6 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Hugh Laurie, Lisa Edelstein, Robert Sean Leonard, Jennifer Morrison, Omar Epps, Jesse Spencer
Hang ▪ magyar (stereo), angol (DD 5.1)
Kép: 4:3 (FF)
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ Magyar, angol
DVD Start ▪ Október 17.

PC Guru index:

05. 05



AZ IDŐ URAI



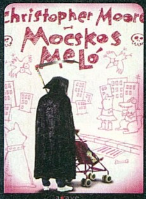
Mire e sorokat olvassátok, második DVD ajánlónk tárgya már mindenki számára elérhető lesz az erre szakosodott boltok polcain. Jómagam körülbelül tizennyolc éve, az általános iskola első osztályában találkoztam ezzel a mesteri rajzfilmmel, amit akkor még nem is értettem igazán, de ettől függetlenül teljesen lenyűgözött. Ahogy teltek az évek, mind többször tekintettem meg ezt a rajzfilmet (akkor még mágnesszalagon) és szép lassan kikristályosodott a történet, összeértek a szálak, felfedeztem a kerek egészet. A cselekményt nehéz lenne szavakkal leírni, furcsa játék ez az idővel és a térrel, igazából ezt látni kell, bizonyosan nem megy el senki szó nélkül mellette. S annyi év után most itt a lehetőség mindenkinek, hiszen egy új kiadó ezzel a nagyszerű animációs filmmel kezdte meg munkáját, így a régi rajongók végre a polcra tehetik, és az ifjabb generáció is megismerkedhet ezzel a páratlan rajzfilmmel, melynek különlegessége, hogy rengeteg magyar kéz is dolgozott rajta, így külön öröm, hogy végre hazánkban is újra elérhetővé válik. Szerencsére igazi exkluzív kiadásról van szó, így nem maradunk extrák nélkül: a film mellé dukál egy szöveges kommentár, beszélgetés a magyar alkotókkal, werkfilm, mely feltárja az utat a regénytől a moziig, egy interjú Stefan Wullal, a storyboard és a kész termék összehasonlítása, végül egy Mobieus (képregényrajongók, ugye ismerős?) montázs, némi képgaléria és egy előzetes a múltból. Igazán dicséretes összeállítás, és ezúttal nyugodtan mondhatjuk, már a filmért megéri, ilyen felhozatallal pedig egyenesen kihagyhatatlan. Melegen ajánljuk mindenkinek!

2 lemez
Rendező ▪ Hernádi Tibor, René Laloux
Szereplők ▪ rajzfilmfigurák
Hang ▪ magyar (mono), francia (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.66:1)
Felirat ▪ magyar
DVD Start ▪ Szeptember 12.

PC Guru index:

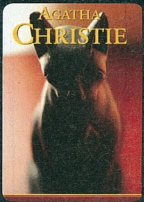
05. 05

OKTÓBERI MEGJELENÉSEK



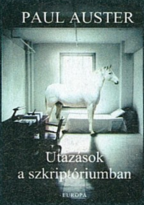
Christopher Moore
MOCSKOS MELÓ
Agave könyvek

Ismét egy haláli történet Cristopher Moore-tól, akinek a Biff Evangéliuma című hasfalszakasztó olvasmányt is köszönhettük. Charlie Asher élete megváltozik, hullani kezdenek körülötte az emberek: ő lesz a halál. Másnak ez a vég, neki meg csak a kezdet...



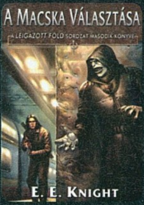
Agatha Christie
ÉS ELJŐ A HALÁL
Európa

A krimi nagyasszonyát nyilvánvalóan nem kell bemutatni senkinek: legújabb regénye azonban nem a megszokott, hiszen az ókori Egyiptomban játszódik. Az alap persze Egyiptomban is ugyanaz, furcsa halálesetek, melyeket ki kell nyomozni. Agatha rajongóinak kötelező.



Paul Auster
UTAZÁSOK A SZKRIPTÓRIUMBAN
Európa

Egy regény a komolyabb olvasmányokra vágyóknak a New York trilógiájával elhíresült Paul Auster tollából. Ismét egy rejtélyes történet, Mr. Blankről, aki egy szobában ébred, nem tudja hol van, kicsoda és mi történik vele...



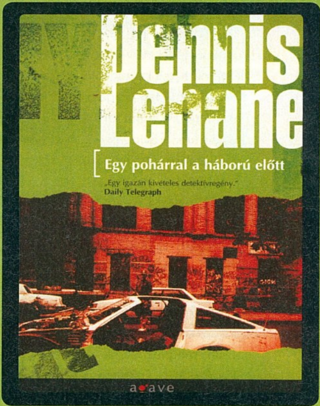
E. E. Knight
A MACSKA VÁLASZTÁSA
Beholder

A nemrégiben bemutatott Farkas útja folytatása, melyben hősünk lemond minden rangjáról, hogy maga is a Macskák közé álljon. Feladata a lélekszívók utáni kémkedés, és az idegen fajzatok irtása.

DENNIS LEHANE

írta • Amber

Egy pohárral a háború előtt



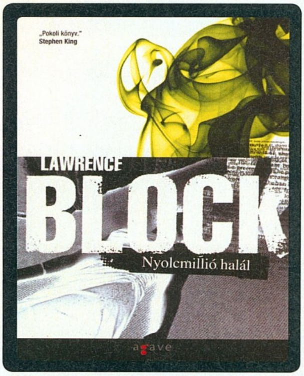
Hosszú várakozást követően az Agave Kiadó ismét megajándékozott minket egy Dennis Lehane kötettel, amely ezúttal Bostonba vezet minket, s főhősünk – már-már értelemszerűen – egy magánnyomozó, akit felsőbb körökből bíznak meg egy eltűnt hölgy felkutatásával. Az Egy pohárral a háború előtt egy könnyű feladattal indul, Patrick Kenzie hamar megoldja a rábízott ügyet, ám annak hosszú távú következményeyeivel nem számol. Ha ugyanis valaki magas rangú politikusokkal „üzletel", bizony előfordulhat, hogy kellemetlen meglepetések érik. Nincs ez másképp jelen regényünk esetében sem, így detektívünknek hamarosan már a saját életéért is aggódnia kell. Lehane regénye ismét a krimi műfaj kiemelkedő darabja, a szerző utánozhatatlan stílusával, amiben magát a környezetet is szereplővé teszi. A történetnek helyet adó Boston legalább olyan erős karaktere a kötetnek, mint a főszereplő maga: a hangulat hamar berántja az embert, részesei lehetünk egy izgalmas, néhol nyomasztó, végletekig realista történetnek. A jó bűnügyi regények kedvelőinek szinte kihagyhatatlan darab.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

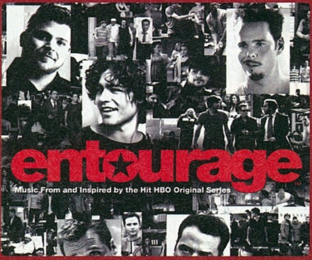
LAWRENCE BLOCK

Nyolcmillió halál

Mostanra remélhetőleg Block uraságot sem nagyon kell bemutatni, hiszen hazánkban is három sorozata fut sikeresen: Bernie, minden betörők legfurmányosabbikának kalandjai, a bérgyilkos esetei és Matt Scudder hétköznapinak semmiképp nem nevezhető esetei. Ez utóbbiból vesszük most szemügyre a legújabb ügyet, amelyben kezdésnek egy prostituált fogadja fel detektívünket, hogy szabadítsa meg a stricijétől. Később a lány gyilkosság áldozatává válik, s a távozásra bírt futtató kopogtat az ajtón, hogy Scudder segítségét kérje a tettes felkutatásában. A kötet nem véletlenül kapta ezt a sajátos címet, hiszen a helyszín New York, a nyolcmillió halál városa. Ebből az egyik „halott" maga a főhős, hiszen nem csak a város legmocskosabb elemeivel kell megküzdenie, hanem legnagyobb nemezisével, az alkohollal is. A regény ismét nem egy csokor ibolya, kifejezetten azoknak ajánlott, akik szeretik a komor írásokat – a szerző legújabb Scudder kötete ezúttal sem fog csalódást okozni nekik.



Agave Könyvek
PC Guru Index:
04.05



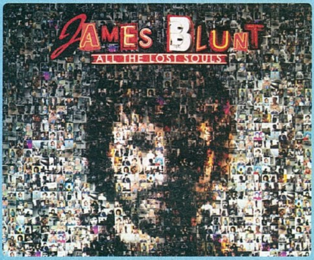
ENTOURAGE
music from HBO original series

Remélhetőleg sokan szeretik közületek a HBO egyik legnagyszerűbb sorozatát, az Entourage-t, amely itthon Törtetők néven látható a képernyőn. Aki nem ismerné, az sürgősen pótolja, hiszen egy eszméletlen jó szériáról van szó, amelyben egy éppen befutó fiatal sztár és három barátja sorsát követhetjük nyomon Hollywoodban – természetesen a szokásos HBO színvonalon, tabuk nélkül – így néha kerekednek a szemek rendesen. Na de most nem a filmsorozatról van szó, hanem a hozzá kapcsolódó zenei összeállításról, ami már hazánkban is elérhető a boltokban. Nyilván ez az album csak azoknak fog bármit is jelenteni, akik szeretik magát a sorozatot is – de ők legalább bizonyosan imádni fogják, hiszen számos remek zene kapott helyet a korongon, olyan szerzemények, amelyek teljes egészében visszaadják az Entourage eszméletlenül jó hangulatát. Tizennégy kiváló dal, szerencsére nem milliószor hallott, a csapból is folyó rádióslágerek – igazi felüdülés ez az összeállítás, szóval a lejátszókba vele!

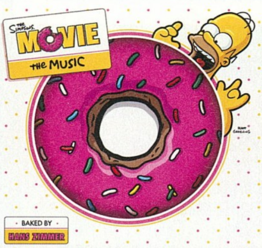
PC Guru Index: 04 . 05

JAMES BLUNT
All the Lost Souls

James Blunt 2005-ben debütált a zenei világban és első albuma a Back to Bedlam hatalmas siker lett (mindemellett érdekes adalék, hogy a zenész You're Beautiful című számát minden idők legirritálóbb számának választották a kritikusok Nagy-Britanniában). A rajongóknak két évet kellett várni az új lemezre, amelyet ezúttal Los Angelesben rögzített az énekes/dalszerző, Tom Rothrock producer közreműködésével (pletyka megint: az előző producer éppen pereli zenészünket, azt állítva, hogy az előző album dalszövegeinek nagy részében ő is segédkezett, mégsem kapott a jogdíjakból egy centet sem...). A korongon ezúttal tíz új szerzemény kapott helyet, ezúttal is az ex-Nato katona Blunt tollából fakadó szövegekkel. Az All the Lost Souls követi az első lemez stílusát, jobbára merengős, melankolikus szerzemények várnak ránk, ha a lejátszóba helyezzük az új Blunt albumot, de azért akad egy-két erőteljesebb szerzemény is. Akik az elődöt kedvelték, azok most sem fognak csalódni, bizonyosan ebből az összeállításból is kikerülnek majd olyan slágerek, mint amilyen a You're Beautiful vagy a High volt. Az All the Lost Souls főleg lágy, de remekül hangszerelt dalokat tartalmaz, tökéletes adalék lehet pihenéshez vagy egy kiadós sétához, főleg az igényes popzene kedvelőinek figyelmébe ajánljuk.



PC Guru Index: 04 . 05



THE SIMPSONS
movie soundtrack

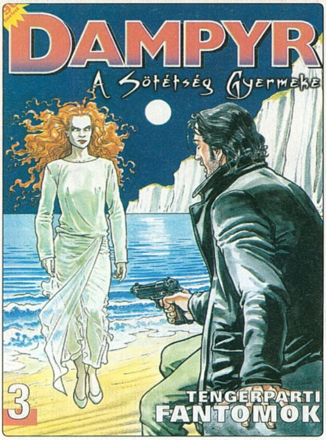
A mozikban nyáron bemutatott The Simpsons muzsikája már elérhető a zenei boltokban, s az egész estés rajzfilm aláfestése nem másnak köszönhető, mint a megannyi nagyszerű filmzenéért felelős Hans Zimmernek. Az album kezdő dala azonnal ráhangol a Simpsons feelingre, hiszen a lemez a milliószor hallott – a sorozat nyitányakor hallható – fő témával nyit. Zimmer munkája során igyekezett igazodni az eredeti széria hangulatához, így az album egyes számai bőven elmennének bármely epizódban, ám akadnak olyan szerzemények is, amelyek egy nagy mozi szelleméhez idomulnak és a nagyzenekar által átjön az érzés, hogy ez itt most nem egy szokványos Simpsons zene. Az öreg Hans nagyszerűen ötvözi a rajzfilmből ismerős effekteket, dallamokat, ügyesen varázsol belőlük nagyobb egészet. Ám hiába a rajzfilmszerű hangulat és a mester munkája, sajnos ez a filmzene – sok társához hasonlóan – megint csak egy olyan album, ami főleg a hozzá tartozó filmmel működik nagyszerűen, önmagában nem egy gyakran meghallgatható összeállítás.

PC Guru Index: 03 . 05

írta · Amber

MAURO BOSSELI, LUCA ROSSI

DAMPYR 3.



Nem is olyan régen emlékeztünk meg a Fumax gondozásában megjelenő Dampyr képregényekről, és örömmel jelenthetjük, hogy itt a harmadik rész. Hősünk tovább kutat meglehetősen homályos múltja után, s így jut el egy angol kisvárosba Merwindale-be. Fogadtatása nem túl szívélyes, de Harlan Draka már hozzá van szokva a kellemetlen bánásmódhoz. Miközben igyekszik összerakni az életét övező rejtélyek darabkáit, ismét természetfeletti erőkbe botlik, kik közül van, aki segíteni próbál, van, aki szimplán pusztítani akar. A Dampyr harmadik kötete ismét a jófajta kis horror, a műfaj és a ponyvák paneljeit kihasználva építi a cselekményt, ezúttal a gonosz cirkuszosok sablonját állítva a középpontba. A történet – irodalmi megfelelőihez hasonlóan – nem egetrengető, de ettől függetlenül élvezhető, tökéletesen egybeforr a jellegzetesen európai – azon belül is olasz – fekete-fehér képi világgal. A sorozat híveinek mindenképpen ajánlott, de mivel az összefoglalás remekül sikerült a füzet elején, azok is tehetnek egy próbát, akik először találkoznak ezzel a misztikus kötettel.

Fumax
PC Guru Index:
04.05

SANG-SUN PARK, JUNG-SU KIM

TAROT CAFÉ 3

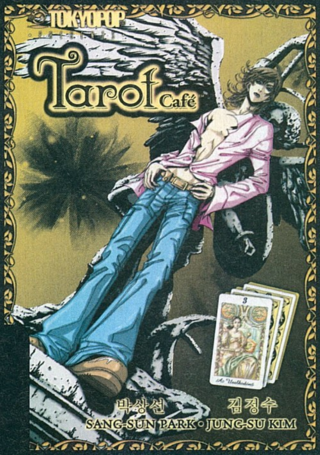
Akárcsak a Dampyr esetében, tovább folytatódik Pamela és a Tarot Café története is, a Manga-kötet harmadik epizódja már elérhető a jobb könyvesboltokban. A koncepció továbbra sem változik, epizódikus jellegű történetek követik egymást, azonban a rövidebb kalandok mögött mindinkább felsejlik a teljes egész képe, és ezúttal is elcsíphetünk morzsákat a főhős múltjából. A kaland persze még nem ér véget, nem jutunk a történet végére, a végső válaszokat még mindig az elkövetkezendő kötetek rejtik. Mindenesetre a Tarot Café, a maga sajátos felépítésével, rajzaival, panelszerkezetével még mindig a hazai Manga kínálat egyik jeles darabja, így egyáltalán nem baj, hogy nem trilógiaként ér véget a cselekmény. A harmadik epizódban található kisebb események még mindig bőven érdekesek, a kis könyvek még mindig mellőzik a rétestészta jelleget, így aki egy különleges képregény-élményre vágyik, annak mindenképpen ajánljuk ezt a sorozatot, érdemes visszamenőleg beszerezni az összeset és úgy elmerülni bennük.

RIGOR MORTIS JÁTÉKOK

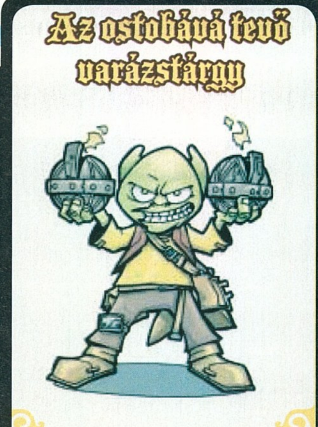
írta · Stöki

Ebben a hónapban egy nagyobb táblás játék helyett két kisebb társasjátékot teszteltünk, mindkettőt a Delta Vision forgalmazza, de nem csak ez a közös bennük. A játékok főszereplői is ugyanazok: a gonosz Rigor Mortis nagyúr és alantas goblinszolgái.

Az Igenis, sötét nagyúr! első blikkre kártyajáték, de inkább a szerepjátékos képességekre épít. A sztori szerint a nagyúr goblinjai elbuktak egy fontos küldetést, és éppen magyarázkodnak Rigor Mortis előtt, aki a kudarc miatt nincs jó kedvében. A szolgák megpróbálják egymásra kenni a... felelősséget, a nagyúr pedig lesújtó pillantásaival „jutalmazza" a leggyengébben magyarázkodókat. Egy játékos alakítja a nagyurat, az ő feladata leegyszerűsítve olyasmi, mint a szerepjátékokban a mesélőé: értékeli a játékosok teljesítményét, és kiosztja a már említett lesújtó pillantásokat. Ha valakinek három ilyen összejön, a játék véget ér. A többiek a goblinok bőrébe bújva próbálnak minél szellemesebben magyarázkodni és a másikra terelni a nagyúr figyelmét kártyák használatával. A lapokkal valamilyen akciót hajthatunk végre (a másikra mutogathatunk, megzavarhatjuk egy társunk magyarázkodását) vagy ha a kártyán valamilyen tárgy van, azt be kell építenünk a szövegünkbe, amivel megpróbáljuk kidumálni magunkat a szorult helyzetből. A játék a kreativitásra épül, de ez ellen dolgozik, hogy a kártyákat néhány parti alatt végig lehet pörgetni, és unalmas, amikor egy tárgy már sokadszor bukkan fel a mesében.



Fumax
PC Guru Index:
04.05



A Nagy Sötét Elbutulás mindig hatásos mágiája

Szóval nem egy hosszú távú szórakozásra alkalmas darabbal van dolgunk.

A másik játék, a Kragmortha is csalóka: táblás játéknak tűnik, de ahhoz túl idétlen. A goblinok ezúttal a nagyúr könyvtárában próbálnak varázskönyveket ellopni, miközben kerülik a szintén a könyvtárban mozgó nagyurat. A játékosok egy roppant egyszerű szabályrendszer keretében mozgathatják a goblinjukat vagy Rigor Mortist, és lehetőség van arra, hogy goblintársunkat arrébb lökjük egy szomszédos mezőre. Ha egy goblin találkozik a sötét nagyúrral, kap egy átkot, amit a játékosnak élőben kell végrehajtania. Például, ha a nagyúr a rettenetes Súlyos Áll varázslatot bocsátja a goblinra, a játékosnak onnantól fogva úgy kell játszania, hogy az asztalon van az álla. A játék addig tart, amíg a goblinok el nem lopnak minden varázskönyvet a könyvtárból, vagy amíg a nagyúr négy átkot nem bocsát valakire (inkább az utóbbi szokott bekövetkezni). Egyszerűsége és az élőben, mintegy zálogadás helyett lejátszott varázslatok miatt a Kragmortha inkább a fiatalok játéka, ők tényleg élvezhetik, de a Catanhoz és Rizikóhoz szokott keményvonalasok inkább kerüljék el.

Fumax
PC Guru Index:
04.05

ORANGE BOX

Hosszú várakozást követően a jövő hónapban végre alaposan szemügyre vesszük a Valve Software – világszerte sok elégedetlen fórumbejegyzést eredményező – Narancs dobozát, amelyben helyet kapott a Half Life 2, az Episode 1. és Episode 2., a Team Fortress második része és a Portal. Természetesen ezek közül mi csak az újdonságokkal fogjuk megtölteni a Guru hasábjait, azokon viszont szőröstül, bőröstül átrágjuk magunkat.

QUAKE WARS:
ENEMY TERRITORY

Két béta és a demó tesztelése után végre megérkezik a Quake saga legújabb epizódjának teljes verziója, a netes küzdelemre kihegyezett Quake Wars: Enemy Territory. Szerkesztőségünkben az eddig látott változatok nem arattak osztatlan sikert, voltak pozitív és negatív hangok, Chris a bétatesztleket követően küllemében csinosnak, de játékmenetében Battlefield utánérzésnek nevezte a játékot. A következő Guruban utána járunk mi az igazság, feltérképezzük a játék minden elemét, kipróbáljuk az új fegyvereket és játékmódokat és természetesen megosztjuk veletek a játék során szerzett tapasztalatainkat.

BLAZING ANGELS 2:
SECTER MISSIONS OF WWII

Hamarosan a kezünk közé kaparinthatjuk a Ubisof Romania által fejlesztett Blazing Angels 2 küldetéslemezt, amely a II. világháború titkos fegyvereit vonultatja fel a játékos számára. Természetesen szó sincs történelmi hitelességről, hiszen soha nem látott eszközökkel vehetjük fel a harcot a gonoszok ellen: lesz itt Tesla-ágyú, monitorral irányított rakéták, szóval tiszta sci-fi. A hitelességet teljes egészében mellőző játék valószínűleg nem a világháborút az utolsó percéig precízen ismerők kedvenc játéka lesz, de valószínűleg nem is nekik készült. Amit kapunk az ismét jófajta égi-móka, s négy hét múlva mi le is rántjuk a leplet a II. világháború titkos küldetéseiről.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: IMPERIAL GLORY

Az Imperial Glory a maga idejében a szaksajtó által Total War klónként lett kategorizálva, olyan játékként, amely ugyan nem érte el a nagy elôd színvonalát, de hosszú órákra, napokra képes volt lekötni a harcra éhes játékosokat. A IG a napóleoni háborúk közepébe sodor minket, az öt akkori nagyhatalom (Angolok, Oroszok, Poroszok, Osztrákok, Franciák) közül irányíthatunk egyet a többiek ellenében. A játék nagy részében egy Rizikó szerű térképen dolgozhatjuk ki a stratégiánkat, hogy aztán a seregek találkozásakor megkezdődhessen az összecsapás, amit irányíthat a számítógép, vagy maga a játékos.

MINIMUM GÉPIGÉNY: PENTIUM3 1 GHZ PROCESSZOR, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.5 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. OKTÓBER 26-ÁN JELENIK MEG!

IMPERIAL GLORY

A KÖVETKEZŐ PC GURU OKTÓBER 26-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: FIFA 08 / Enemy Territory: Quake Wars / World in Conflict

Shareware játékok: Battleship / Chromadrome 2 / Crazy Eggs / Daycare Nightmare / Lego Fever / Magic Tea / Pirates Plunder / PlumeBoom: First Chapter / Richochet Infinity / ZenGems

Játék előzetesek: Command and Conquer 3: Kane's Wrath / Call of Duty 4 / Mass Effect / Need for Speed: ProStreet / Spore

Javítások: Age of Empires 3 v1.12 / Civilization 4: Beyond the Sword v3.0.3b / Ghost Recon Advanced Warfighter v1.04 / Overlord v1.2 / STALKER v1.0004

Mozi előzetesek: Alien vs. Predator: Requiem / Be Kind Rewind / Iron Man / Eastern Promises / The Brave One / The Mist / War

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Ace Combat 6 / NFS: Pro Street / Enemy Territory: Quake Wars (2db) / Hellgate London (2db) / Lair (2db) / Prototype

Turkáló: DivX 6.7 / K-Lite Codec Pack / MediaCoder 0.6.0.3798 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.2 / VirtualDub 1.7.3 és VirtualDub 1.7.3 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite (WinXP és Vista) / BitDefender 8 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 f-a / AMD - Ati Catalyst 7.9 - WinXP / nVidia Forceware 162.18 - WinXP / DX9.0c - 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02 / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.35 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.81 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.0.5 / WinRAR 3.70 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

WORLD IN CONFLICT
DEMO

MASS EFFECT
VIDEÓ

QUAKE FORCE
DEMO

PROJECT: SNOWBLIND
no. II

PCG LIVE TV
Videó

PCG PODCAST
Rádióadás

no. II
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD

Ultra Cool!
Ultra Durable!
GIGABYTE Ultra Durable 2 Motherboards
CPU zone
Average Temp.
Lower
33°C
*
GIGABYTE P35-DQ6 vs.Traditional Solid Capacitor Motherboard
Only GIGABYTE Ultra Durable 2 Technology
Can Deliver Dramatically Lower Temperature
and Longer System Lifespan.
Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable 2
Lower RDS(on) MOSFET
Ferrite Core Choke
Lower ESR Solid Capacitor
Supports intel Core 2 Quad inside
Supports intel Core 2 Duo inside
intel X38 EXPRESS CHIPSET
intel P35 EXPRESS CHIPSET
Longer Lifetime for Solid Capacitor Motherboards
2007 GIGABYTE New Design
Ultra Durable 2 with Lower ESR Solid Capacitors
Best
2006 GIGABYTE Ultra Durable Design
Low ESR Solid Capacitors
Good
2007 Current Competitor
Solid Capacitors
OK
Optimized Performance for New Intel® 45nm Intel® Processors
6-QUAD
DDR3 1600
DDR2 1066
DDR2 1066
X38T-DQ6 / X38-DQ6 / P35T-DQ6 / P35-DQ6
45nm Processors Optimized
FSB1333 Support
S-series
DDR2 1066
P35-DS4 / P35-DS3P / P35-DS3R
45nm Processors Optimized
FSB1333 Support
*under controlled conditions
További információkért hívja disztribútorainkat:
CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel. : 361-451-3543
Fax.: 361-451-3532
GO-RUN Export-Import Kft.
www.gorun.hu
Tel. : 361-412-2385
Fax.: 361-412-2380
Ramiris
www.ramiris.hu
Tel. : 361-888-3200
Fax.: 361-888-3201
GIGABYTE™
www.gigabyte.com.tw

ZZZZZZAP
INNYE, DE JAPÁN
LIMITÁLT KIADÁS
Új
Fanta World
JAPAN
500ml
Dinnye
LIMITÁLT KIADÁS
Fanta World